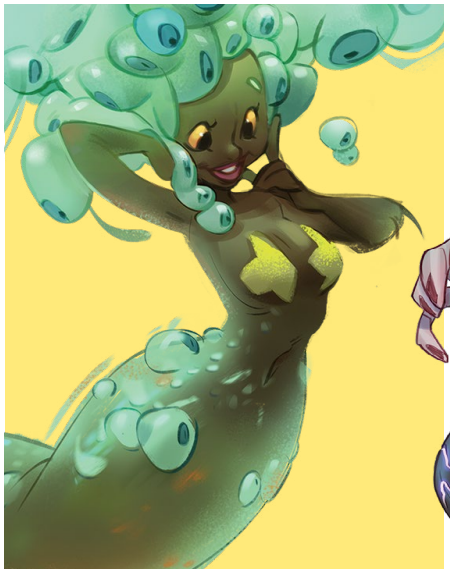
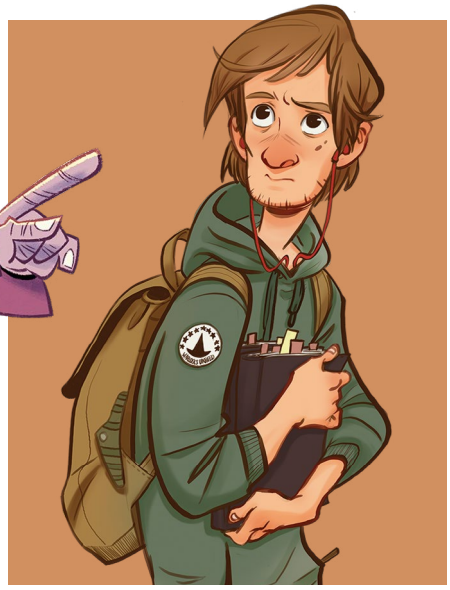
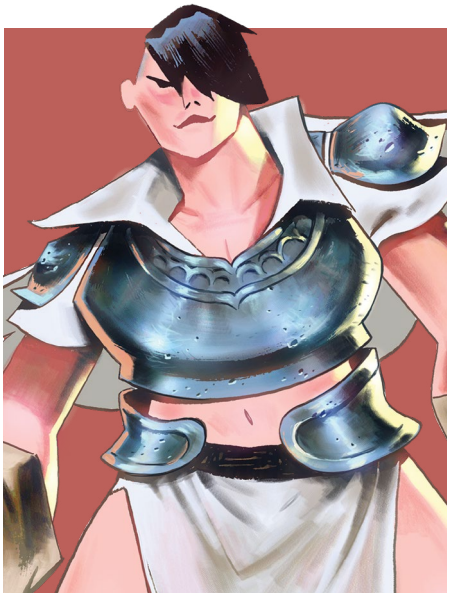


CREATING STYLIZED CHARACTERS

3dtotalPublishing

DOWNLOADABLE CHAPTER





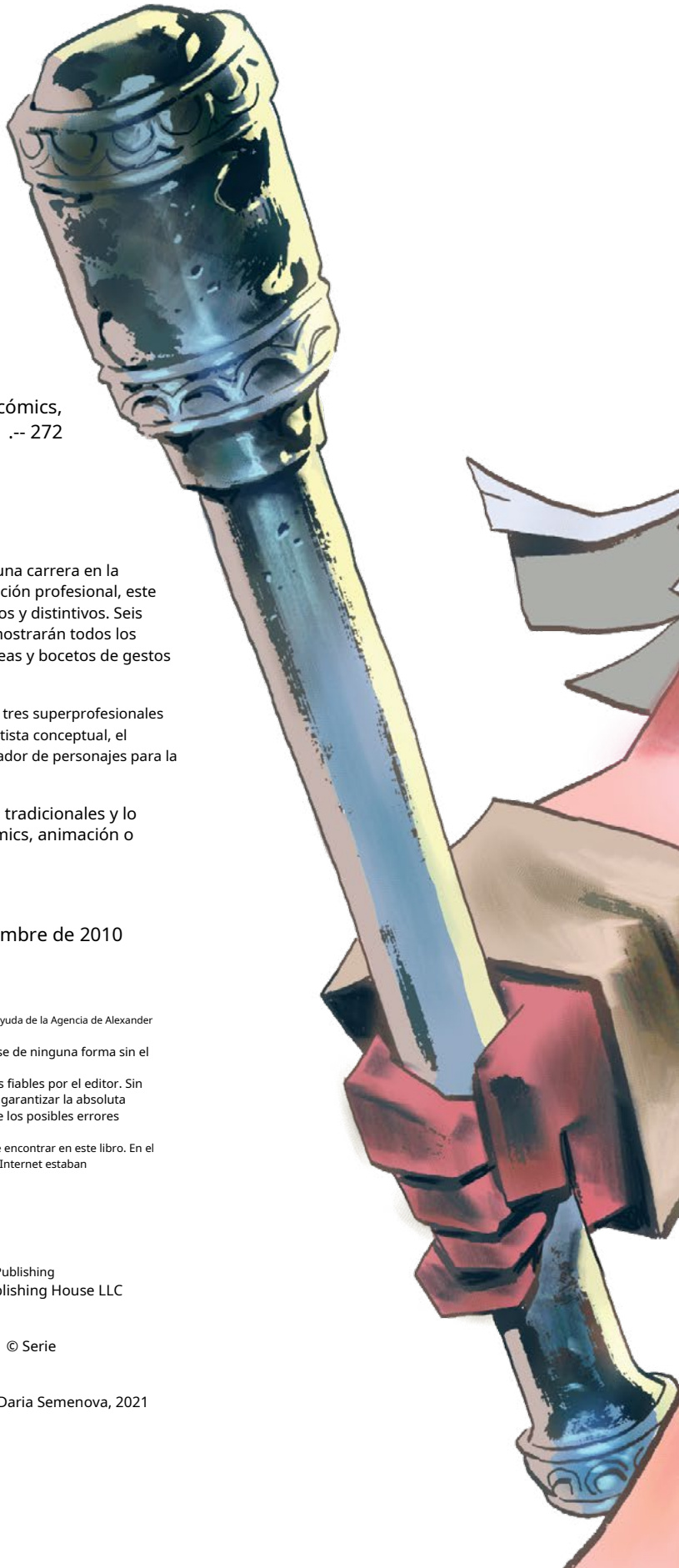
Traducido del ruso al español - www.onlinedoctranslator.com

Traducido del ruso al español - www.onlinedoctranslator.com

CREATING STYLIZED CHARACTERS

3dtotalPublishing

BBK 32.973.2-044.4
UDC 004.92
D44



3dtotal Publishing

D44 Diseño de personaje. Arte conceptual para cómics, videojuegos y animación. - SPb.: Peter, 2021 .-- 272 p.: Ill. - (Serie "Infografía y multimedia").

ISBN 978-5-00116-452-4

Si eres un aspirante a artista y estás pensando en una carrera en la industria de los videojuegos, la animación o la ilustración profesional, este libro será tu simulador para crear personajes coloridos y distintivos. Seis artistas exitosos, usando su trabajo como ejemplo, mostrarán todos los aspectos clave del desarrollo del personaje, desde ideas y bocetos de gestos y poses hasta la implementación en varios estilos.

Los artículos introductorios al libro fueron escritos por tres superprofesionales rusos de la industria CG: la ilustradora Anna Kettish, la artista conceptual, el fundador de la escuela Smirnov, Ivan Smirnov, y el diseñador de personajes para la animación Tata Che.

El libro se aplica tanto a gráficos digitales como tradicionales y lo ayudará a crear personajes para videojuegos, cómics, animación o ilustración comercial.

¡La escuela Smirnov recomienda!

16+ (De acuerdo con la Ley Federal de 29 de diciembre de 2010 No. 436-FZ.)

Los derechos de la publicación se obtuvieron mediante un acuerdo con 3dtotal.com Ltd con la ayuda de la Agencia de Alexander Korzhenevsky.
Reservados todos los derechos. Ninguna parte de este libro puede reproducirse de ninguna forma sin el permiso por escrito de los titulares de los derechos de autor.
La información contenida en este libro se ha obtenido de fuentes consideradas fiables por el editor. Sin embargo, en vista de posibles errores humanos o técnicos, el editor no puede garantizar la absoluta exactitud e integridad de la información proporcionada y no es responsable de los posibles errores asociados con el uso del libro.
El editor no es responsable de la disponibilidad de materiales, enlaces a los que puede encontrar en este libro. En el momento de preparar el libro para su publicación, todos los enlaces a los recursos de Internet estaban interino.

ISBN 978-1909414747 Inglés.
ISBN 978-5-00116-452-4 rus.

© 3dtotal Publishing
Obra de arte © 2018 3dtotal Publishing
© Traducción a Russian Publishing House LLC Peter, 2021
© Edición en ruso, diseño LLC Editorial "Piter", 2021 © Serie "Computer Graphics" y multimedia ", 2021
© Traducido del inglés por Daria Semenova, 2021

Ilustración © Enrique Fernandez

Ilustración © Kenneth Anderson

relinchos

Anna Cattish. Prefacio nueve

Ivan Smirnov. Capacidad para resolver problemas diez

tata che. Atreverte a ser tú mismo catorce

Introducción dieciséis

FUNDAMENTOS DEL DISEÑO DE PERSONAJES Dieciocho

Formas estilizadas 20

Gestos y posturas 28

Expresiones faciales 40

Teoría del color 56

Creando un personaje estilizado 64

Ejemplos de diseño de personajes 72

Profesor explorador 74

alienígena 104

Héroe espacial 134

Guerrero de fantasía 164

Niño gatito 194

Príncipe alienígena 224

Galería de personajes 254

Bruja 256

Estudiante universitario 258

Asesino espacial 260

Sirena alienígena 262

Perro sheriff 264

Participantes 266

Libros de diseño de 268

personajes 3dtotal 271

DZA

Prefacio

Siempre me ha gustado el diseño de personajes. Cuando era niña, volvió a dibujar personajes de dibujos animados, y luego ella misma ideó imágenes de sus propios personajes para universos ya existentes. En un momento, dibujó docenas de guerreros del anime "Sailor Moon". Llevo muchos años trabajando como artista autónomo y constantemente me enfrento al hecho de que me hacen las mismas preguntas: cómo encontrar mi propio estilo y cómo no perder la motivación.

¿CÓMO ENCONTRAR TU ESTILO?

Estoy seguro de que el estilo no es solo una combinación de ciertos elementos de la imagen. Es imposible decidir que ahora dibujarás narices y usarás colores exactamente***Entonces***y no de otra manera. El estilo se forma naturalmente a partir de la visión del artista, así que eso es lo que debes desarrollar primero. Para ello, es necesario estudiar y trabajar a través de grandes volúmenes de materiales visuales, experimentar con la información recibida, repensarla y ser capaz de aplicar los conocimientos adquiridos en la práctica. Al principio, aprenderá rápidamente trucos “geniales” que se ven geniales y son fáciles de implementar. Sin embargo, te aburren con la misma rapidez y empiezas a buscar ideas y fuentes de inspiración cada vez más complejas.

¿Cómo mantenerse motivado?

¿Cómo encuentras la motivación para pintar? Será genial si durante tus estudios admirarás a los artistas que te gustan, pero no debes buscar inspiración solo en el exterior. Necesitas amar lo que haces. Encuentra al menos una pequeña chispa de amor por tu trabajo y ayúdalo a encenderse. Si su ocupación no le trae alegría, ningún consejo le ayudará y, al final, sólo se atormentará y abandonará el trabajo. Disfrute de su lugar de trabajo, sus herramientas e incluso un pequeño boceto bien hecho.

Creo que cada uno de nosotros es un rompecabezas inacabado que anhelamos llenar con las piezas que faltan. Las piezas a juego de este mosaico son inspiración. Algunos de ellos están en nosotros desde el principio, pero la mayoría de ellos vienen a costa de un arduo trabajo. Si sigues este camino hasta el final, Obtendrá un resultado sorprendente y formará su propio estilo de dibujo único que le gustará.

¡Buena suerte en tu viaje!

ANNA CATTISH

Ilustradora, artista de personajes

annacattish.com

instagram.com/anna_cattish

Ilustración © Anna Cattish

Habilidad resolver problemas

Regularmente me preguntan qué conocimientos y habilidades necesita un artista CG para una carrera exitosa. Podría escribir una lista interminable de consejos sobre qué programas estudiar, qué cursos tomar o qué literatura leer. Pero el problema es que no te convierte en un profesional.

Los artistas generados por computadora son artesanos que ayudan a sobrevivir a la enorme industria de los videojuegos, los juegos de mesa, el cine, la animación, los cómics y la ilustración. Y la principal habilidad que se aprecia en este entorno es la capacidad de resolver los problemas de los clientes. El conjunto de requisitos puede ser completamente diferente: las restricciones en la trama, la tecnología, el presupuesto son los criterios de la tarea, y las habilidades artísticas en sí mismas son solo un medio para lograrlo. Nadie quiere un arte puro que sea difícil de evaluar comercialmente.

Por supuesto, cuando empezamos a dibujar, no lo hacemos para solucionar los problemas de otras personas, sino para nosotros mismos. Funciona muy bien al principio, ya que tenemos una necesidad interna de creatividad. Pero a largo plazo, este enfoque nos preserva, y comenzamos a adivinar sobre esto después de rechazos sistémicos en la contratación.

Un artista profesional es, ante todo, una persona polivalente. Se distingue por la capacidad de adaptarse rápidamente a una nueva tarea. Por ejemplo, la tarea consiste en dibujar una nave espacial para una película. El artista nunca podría hacer esto, pero si conoce el mecanismo de trabajar con referencias, si tiene suficiente observación, entonces técnicamente es bastante posible para él realizar esta tarea.

Parece que si imaginamos el resultado final del trabajo en nuestra cabeza, solo nos faltan habilidades de dibujo para implementarlo. Pero esto es una ilusión del cerebro, que se llama "invisibilidad de la ausencia" de información. Por tanto, la primera y clave al inicio de una carrera es la recopilación de información. El conocimiento general aumenta el potencial para generar ideas. Por ejemplo, en el proceso de crear ilustraciones sobre piratas, miré, tal vez, todas las películas históricas y artísticas sobre

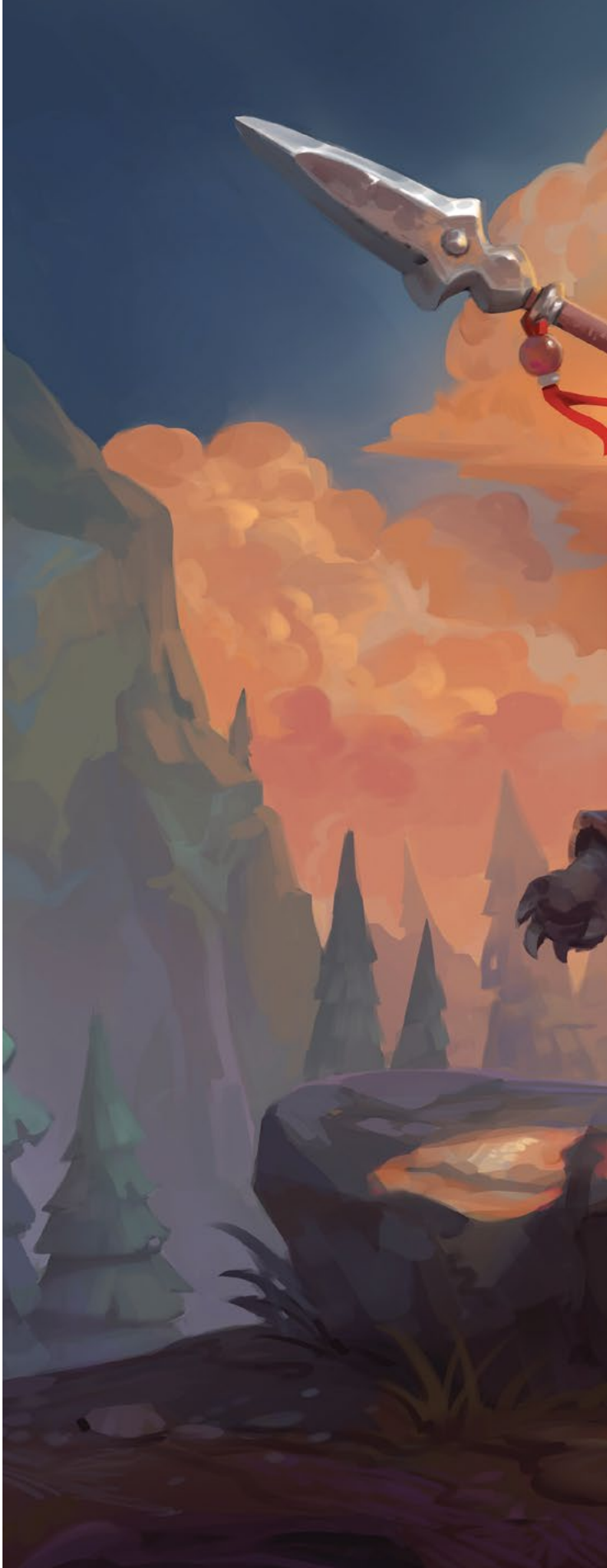


Ilustración © Ivan Smirnov

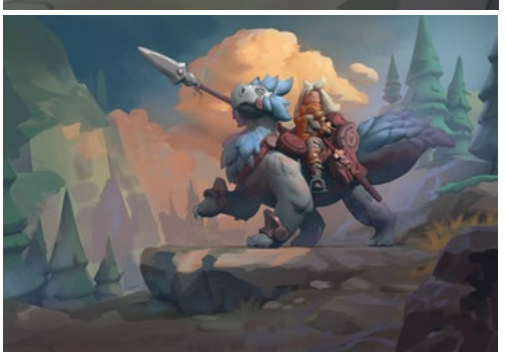
piratería y desarrollo del transporte marítimo. El artista que comprende temas específicos: la historia del vestuario, la aviación o la arquitectura, tiene una ventaja significativa sobre sus colegas, aunque aún no sepa dibujarla.

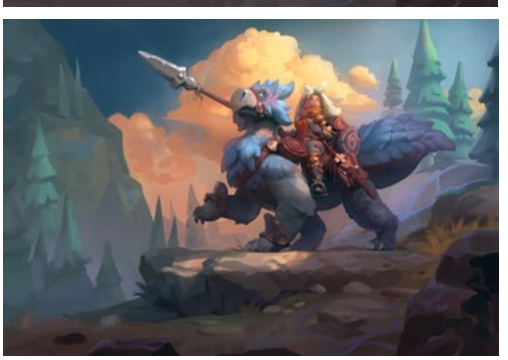
Todos los medios son buenos para reponer la biblioteca visual: ver películas, mantenerse al día con nuevos juegos, comprender los mecanismos de los medios y, por supuesto, estudiar libros de arte. Las obras de otros artistas reflejan su experiencia de vida y la información absorbida del mundo circundante; esto ya es más de lo que puede recopilar solo. Ser testigo es una de las claves del éxito de un artista.

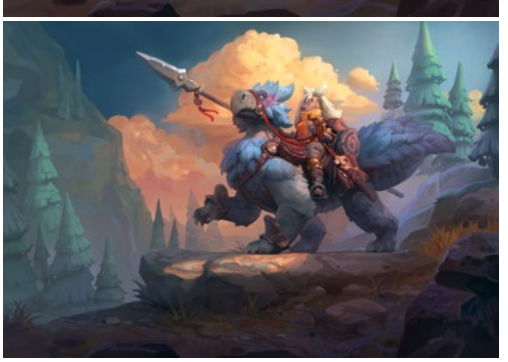
Como fundador de la escuela de pintura digital, puedo decir que se necesitan un promedio de tres años para dominar la profesión de un artista CG desde cero hasta la contratación. Por supuesto, si decide de antemano la dirección, por ejemplo, elige el concepto de personajes, entonces será más fácil de aprender. Pero en el primer año no es necesario plantear esta pregunta sin rodeos. En primer lugar, todo puede cambiar y, en segundo lugar, vale la pena comenzar desde lo básico: aprenda Photoshop, los conceptos básicos del dibujo CG, esbozo, renderizado. A continuación, puede probar algo más específico, como los conceptos básicos para dibujar personajes. No tenga miedo de tener que volver a capacitarse: muchas habilidades son universales, ayudarán, incluso si luego desea trabajar en el medio ambiente o en algo más específico.

La competencia entre artistas experimentados que son capaces de resolver eficazmente las tareas asignadas no es alta. La competencia entre empresas por estos artistas es mucho mayor. Más bien, sentirás una rivalidad al comienzo del viaje, esto es una lucha por los primeros pedidos. Pero siempre hay más trabajo que buenos especialistas. Y la mayoría de las veces, el artista recibe pedidos por lo que ya ha hecho antes y lo pone en su carpeta de trabajos. Si se siente cómodo trabajar con usted, muchos clientes volverán a presentar su solicitud.

En términos de carrera, se abren grandes perspectivas para un artista CG. Las leyes de la industria en Occidente, en Rusia, en la CEI son las mismas. En todas partes, es importante ser más un artesano que usa sus conocimientos y habilidades para resolver problemas comerciales que un creador inspirador. ¡Deseo que encuentre la intersección óptima entre lo que quiere hacer, lo que puede hacer y lo que necesita el cliente!







IVAN SMIRNOV

artstation.com/real-sonkes

smirnovschool.com

Atreverte a ser tú mismo

Solía pensar: para ser un artista profesional, solo tienes que dibujar bien. Lo más importante es dominar la anatomía, el color, la perspectiva, todo tipo de aspectos técnicos, etc. Pero con la experiencia me di cuenta de que, de hecho, hay cosas igualmente importantes que afectan directamente lo que dibujamos y cómo. Estas son nuestras habilidades de observación, nuestras experiencias de vida, nuestro trasfondo cultural.

El dibujo es un tipo de comunicación visual con el espectador, por lo que es importante comprender qué es exactamente lo que quieres transmitir a través de tu arte. El sentido del humor, el estado de ánimo y la actitud hacia lo que sucede a su alrededor: en las obras de animación esto se manifiesta muy claramente. Si le das a diez artistas el mismo tema para un dibujo, todos representarán situaciones completamente diferentes. Por ejemplo, sobre el tema de "Apple", alguien dibujará a Steve Jobs, alguien nuevo tono, y alguien Adán y Eva: se trata de una manzana, pero las vistas son completamente diferentes.

Hay muchos matices y puntos de vista. Y esto es lo que no te enseñarán en los cursos de anatomía o perspectiva, lo que necesitas desarrollar en ti mismo. Debes desarrollarte como persona, ser interesante y versátil, tener tu propio punto de vista. Y lo principal es ser honesto contigo mismo, porque es imposible complacer a todos. Esto no es fácil, especialmente cuando se trata de preparar un portafolio para una búsqueda de trabajo. ¿Qué dibujar y qué poner allí? Todos tienen su propia opinión sobre este asunto.

Tienes que demostrar dominio, dominio de habilidades y estabilidad en esto, pero tú mismo eliges el tema. Puede ser una historia de animales divertida y atractiva o un thriller de una casa embrujada. Del tema seleccionado se le preguntará

Ilustración © Tata Che

cuelgue qué proyectos se le encargarán o qué estudios se pondrán en contacto con usted. Fanart se considera controvertido para la cartera. Alguien dice que es categóricamente imposible poner en un portafolio, alguien a favor de mostrar una interpretación. Hay muchas opiniones, pero en última instancia, tú decides. Creo que lo más importante en un portafolio es crear una conexión emocional con el espectador, hacerlo reír o llorar, contarle una historia, compartir algo importante y valioso solo para ti. Esto se puede hacer a través de fanart, ¿por qué no?

Hoy en día es imposible sorprender a nadie con una hermosa imagen. Debes asegurarte de que la gente te reconozca y te recuerde, para que tu trabajo haga que la persona que está hojeando el feed de Instagram se detenga. Hoy en día, la competencia se está volviendo global, una gran cantidad de artistas se conectan y es bastante difícil.

no te pierdas en esta corriente. Para destacar, necesitas encontrar tu voz individual, y luego depende de lo pequeño: tomará tiempo, trabajo y un poco de suerte. No tengas miedo de ser tú mismo o de que no te guste alguien, simplemente deja que la gente vea tu rico mundo interior y definitivamente encontrarás a tu audiencia.

tata che

Diseñador de personajes de animación

tatacheart.com

instagram.com/tata_che_art

Introducción

El diseño de personajes está en el corazón de muchos de nuestros pasatiempos: dibujos animados favoritos de la infancia, cómics populares, ilustraciones de libros y queridas series de juegos de computadora. No importa si nuestros personajes favoritos son héroes, socios, antihéroes o villanos, sus historias convincentes se componen no solo de trama y acciones, sino también de apariencia.

El estilo propio del artista permite al artista aportar singularidad a sus obras, y las técnicas de estilización generalmente aceptadas en el diseño ayudan a crear personajes con apariencia original y personajes que serán recordados durante mucho tiempo por el lector o espectador. Es gracias a la estilización efectiva, o, más simplemente, a la exitosa simplificación de formas, proporciones y detalles, que muchas personas desde temprana edad comenzaron a interesarse por el dibujo, copiando imágenes de sus personajes favoritos. Lo más probable es que tu personaje favorito tuviera ciertas características memorables, su forma era interesante de dibujar o había detalles interesantes en su disfraz que hablaban de su personaje o de su historia. Todas estas características han sido pensadas por artistas conceptuales y de personajes cuyo trabajo es crear personajes originales e interesantes.

En este libro, artistas talentosos de las industrias de la animación, la ilustración, el cómic y los juegos de computadora comparten sus conocimientos y enfoques sobre el diseño de personajes desde el principio. En la primera parte, aprenderá los conceptos básicos de formas, gestos, expresiones faciales, teoría del color y métodos generales de creación de personajes. Le aconsejo que primero estudie la parte teórica del libro para comprender cómo se construye el proceso de creación de un personaje, y solo luego proceda a las clases magistrales paso a paso.

Cada uno de los seis proyectos considerados en el libro fue realizado por un artista, quien ofreció su propia interpretación de la tarea: la creación del personaje principal. El libro muestra todas las etapas del trabajo, comenzando con el estudio de análogos y bocetos iniciales y terminando con la pose final y el esquema de color. Además, como tarea adicional, cada artista creó tres variaciones de un personaje inventado por él: por ejemplo, en la estética de otro género, más joven o mayor, o en forma de animal. Esto te ayudará a comprender cómo la personalidad y la personalidad de un personaje se pueden plasmar en diferentes escenarios, así como también cómo puedes transmitir la historia del personaje en el contexto de diferentes variaciones del mismo tema. Dado que nuestro libro no habla de técnicas, sino de ideas, no necesita ningún software o herramientas especiales para poner en práctica este conocimiento. Puede utilizar la información proporcionada aquí en una técnica de dibujo que le resulte familiar.

El diseño de personajes en sí es muy interesante ya que su tarea es establecer una conexión con *usted*, es decir, con el espectador, así como en la presentación de una determinada historia. El diseño fuerte no solo llama la atención y parece agradable a la vista, sino que también refleja el espíritu del personaje, lo que ayuda al espectador a interactuar con su mundo. Esperamos que este libro lo inspire, sea interesante e informativo y lo ayude a crear personajes únicos y memorables.

MARICE Lewis

Reactor, 3dtotal Publishing

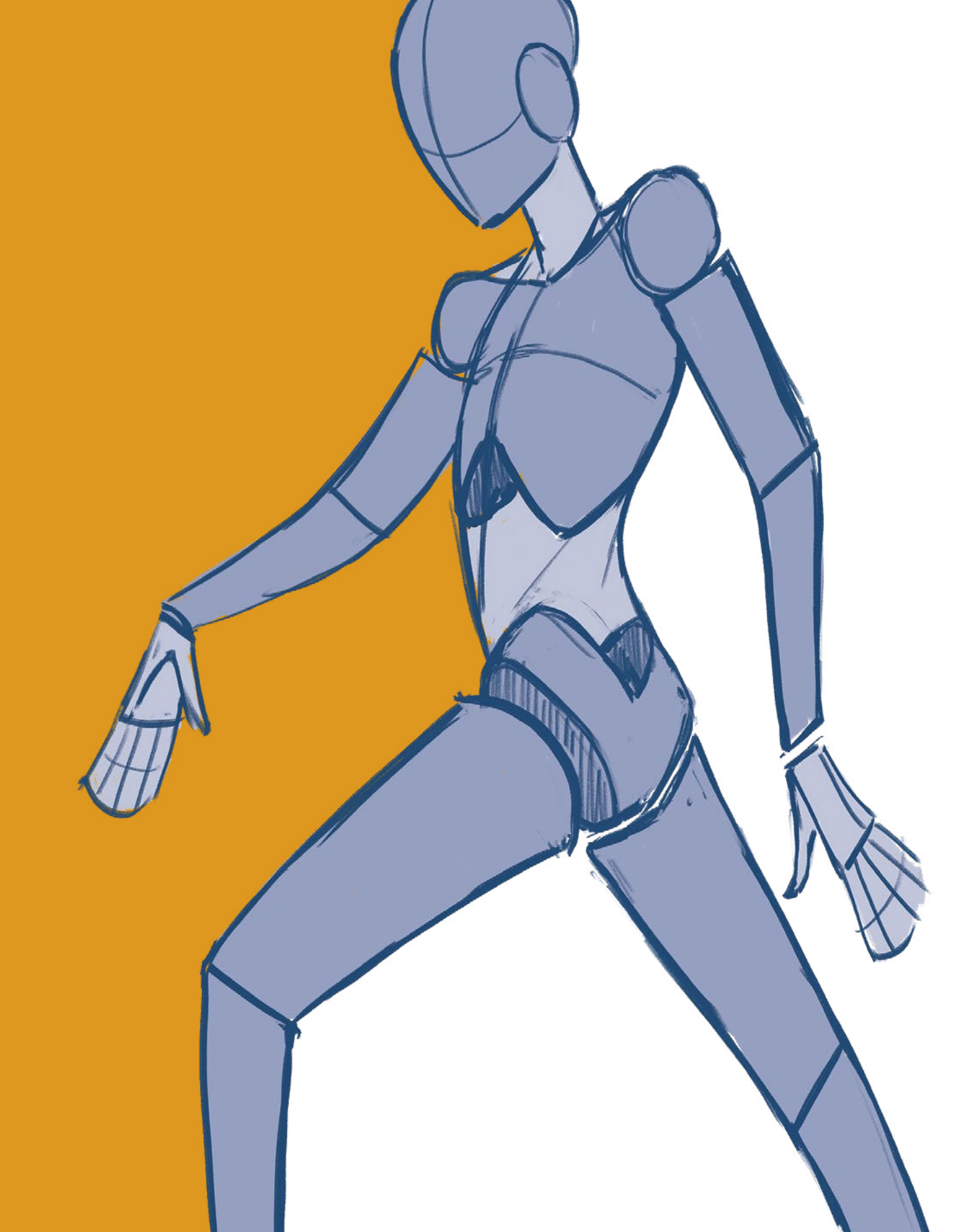
Ilustración © Luis Gadea

Ilustración © Ayda Khem

conceptos básicos de diseño

Caracteres

Antes de sumergirse en los detalles de los proyectos de diseño de personajes, primero debe dominar los conceptos básicos. En los siguientes capítulos, artistas experimentados le presentarán los conceptos básicos del lenguaje de las formas, los gestos, las expresiones faciales y la teoría del color. Aprenderá a aplicar este conocimiento con un enfoque universal a los personajes estilizados que utilizan todos los artistas involucrados en este libro.



Figuras estilizadas

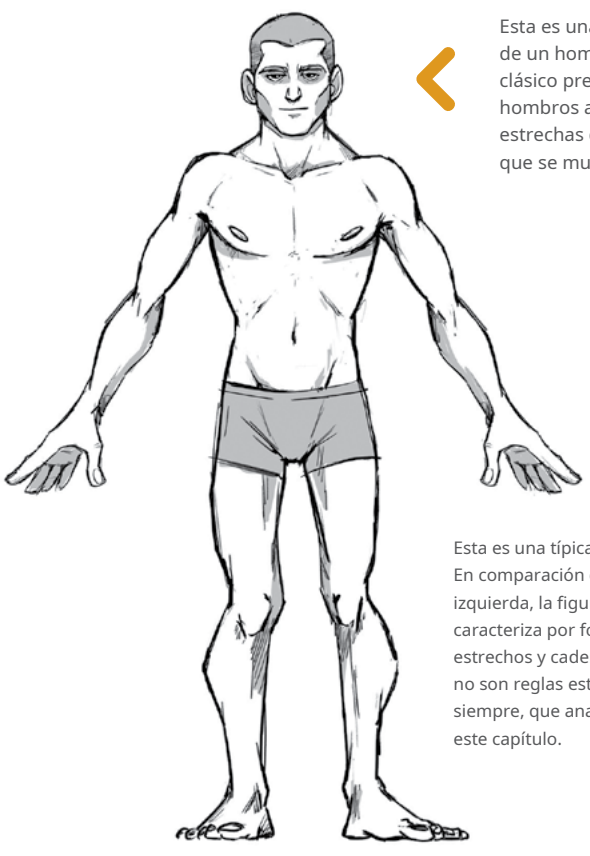
vamos dobladillo

oBain - La clave del éxito

El hombre es uno de los objetos más difíciles de dibujar. Miramos a otras personas todos los días, por lo que el espectador se da cuenta de inmediato del más mínimo "error" en la representación de una figura humana. El artista de personajes necesita comprender la estructura y la mecánica del movimiento del cuerpo humano, ya que nuestra tarea principal es convencer a la audiencia de la realidad del personaje. ¿Puede funcionar si el personaje se ve raro? Una base sólida es la clave del éxito, mientras que la falta de conocimiento siempre será visible en su obras. Es imposible ocultar la ignorancia detrás del estilo, como suelen hacer muchos artistas, porque esto afectará negativamente su flexibilidad artística.

Esto no significa que cada uno de tus personajes deba tener un **anatomía**... Por ejemplo, en el estilo de cómic clásico, la anatomía es más creíble y detallada que en la animación, donde, debido a los altos costos de producción, se acostumbra simplificar extremadamente los personajes. Esto también se debe al atractivo de la persona estilizada. una audiencia más amplia, especialmente para los niños. Sin embargo, incluso si tu personaje tiene manos de macarrón, el espectador debería poder imaginar la estructura de su esqueleto, lo que nos lleva de vuelta a la cuestión de la importancia de comprender la anatomía y los principios del movimiento del cuerpo humano.

En este capítulo, aprenderá los conceptos básicos de la construcción de una figura humana y cómo darle estilo, lo que le será útil a la hora de crear su propia figura interesante.



Esta es una figura generalizada típica de un hombre. El look masculino clásico presenta formas angulares, hombros anchos y caderas más estrechas que la típica figura femenina que se muestra a la derecha.

Esta es una típica figura femenina generalizada. En comparación con la figura masculina de la izquierda, la figura femenina arquetípica se caracteriza por formas redondeadas, hombros estrechos y caderas anchas. Sin embargo, estas no son reglas estrictas que deban seguirse siempre, que analizaremos más adelante en este capítulo.

Simplificando formularios

Cada artista trabaja a su manera, por lo que no existe un método universal de dibujo "correcto" del cuerpo humano. Sin embargo, la distribución de masa y el relieve del cuerpo siempre serán los mismos, independientemente del enfoque elegido.

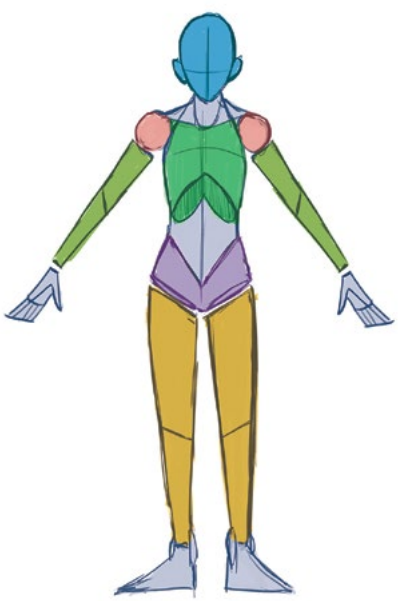
No debes empezar a trabajar en un personaje con elaboración de detalles. Si comienza no definiendo una pose, sino con la ubicación de los ojos, es posible que el resultado no sea exitoso. El diseño de personajes sólido se basa en una transición gradual de formas grandes a más pequeñas, o**de macro** Para **micro nivel**... La construcción del cuerpo humano puede parecer increíblemente compleja debido a la gran cantidad de músculos y articulaciones, pero en realidad el proceso se divide en pasos muy simples.

El cuerpo se puede dividir condicionalmente en**seis partes principales**como se muestra en las figuras siguientes: pecho, pelvis, hombros, piernas, brazos y cabeza. Si divide la forma en formas separadas, le resultará más fácil ver el panorama general. Una vez que comprenda cómo dividir una figura en formas individuales, puede dibujar fácilmente a sus personajes en poses más atractivas y creíbles, y puede exagerar libremente las proporciones de esas formas para crear un estilo interesante.

anatomía en relieve se refiere a aquellospartes del esqueleto, que obviamente definen la superficie del cuerpo humano, y sirven de guía para dividir la figura en sectores (por ejemplo, en la zona de los muslos o clavículas). Haciendo estos en relieve

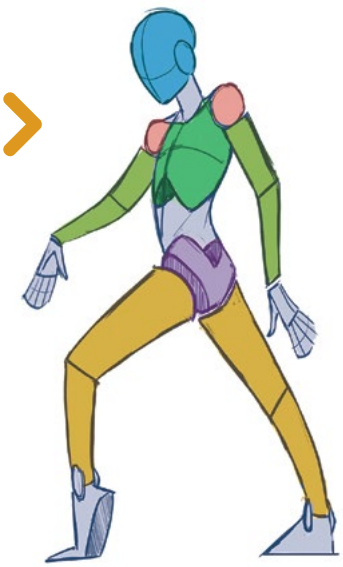
Los puntos son más o, por el contrario, menos notorios, puedes darle a la apariencia de tu personaje una expresividad adicional.

Definir líneas de base realistas **dimensiones** Las cifras se pueden calcular contando cuántas veces la altura de su cabeza cabe en la altura total del personaje. El crecimiento de una figura masculina promedio sin distorsión significativa de proporciones es igual a siete u ocho “cabezas”. La figura femenina no exagerada tiene capacidad para seis - siete y media "cabezas". Con esta sencilla regla, puede marcar rápidamente una forma completa o cambiar las proporciones de un carácter. Por ejemplo, para hacer que un personaje de superhéroe parezca más impresionante, puedes dibujarlo con nueve cabezas de alto.



Al representar diferentes partes del cuerpo como formas separadas, puede ver una estructura de cuerpo simplificada. Por ejemplo, en este boceto, la forma compleja de la pelvis se simplifica a la forma de una prenda interior. Esto hace que la forma sea más fácil de diseñar o colocar en las poses que se muestran a la derecha.

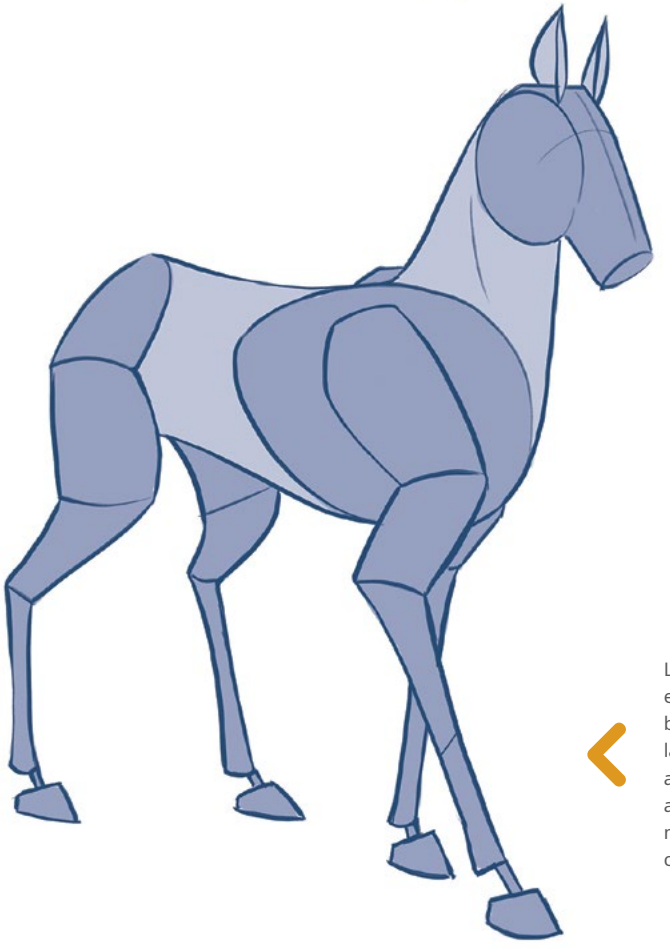
Una forma segura de crear una figura dinámica es balancear los hombros y las caderas en direcciones opuestas entre sí. El secreto del atractivo visual radica en crear contraste.



Contrapost (u opuesto) es un término de bellas artes que describe una pose en la que el peso del personaje se traslada a una pierna y las caderas y los hombros se inclinan en direcciones opuestas.

En un gato doméstico, la anatomía es diferente a la de un humano, pero su estructura se puede descomponer fácilmente en las formas más simples. Empiece por identificar los segmentos corporales más prominentes: pecho, patas delanteras y traseras y cabeza. Luego, redúzcalos a sus formas geométricas más simples.

En comparación con un gato, una liebre es un objeto más difícil de segmentar en segmentos, porque la anatomía de los animales peludos es difícil de estudiar a partir de imágenes. Sin embargo, las formas que definen la anatomía en estos animales son casi las mismas. Esto se debe a la estructura similar del esqueleto en muchas especies de criaturas vivientes. Las únicas diferencias pueden ser la longitud de la columna o el tamaño de las patas traseras.



Los caballos se distinguen por su particular elegancia y belleza y representan un objeto bastante difícil de dibujar. Tienen patas largas, un cuerpo casi cilíndrico y un cuello ancho y fuerte. Puede comprender la anatomía más compleja de los animales mediante la observación y el estudio de sus características.

TIPOS DE CUERPOS HUMANOS

Lo bello de nosotros es que todos miramos **diferentemente**... Aunque existen reglas generales, como las proporciones discutidas anteriormente, no existe una plantilla universal para construir el cuerpo humano. Un sistema de medición de la cabeza puede ser un excelente punto de partida cuando recién está comenzando. pintura. Sin embargo, tenga en cuenta que si solo usa este enfoque, sus personajes se verán iguales. En las páginas de este libro, verá las diversas formas y tamaños de personajes humanos y antropomórficos de ambos sexos y diferentes edades, pero, por supuesto, a medida que se acumulan habilidades y conocimientos, abre una variedad infinita de opciones y posibilidades. Cuantos existen en el mundo**caracteres**, hay tantos tipos diferentes de figuras. Te convertirás en un artista de personajes codiciado si aprendes a enfatizar proporciones y formas, así como a dibujar una amplia variedad de personajes con todos los tipos de edificios posibles.

Este es otro ejemplo de un personaje masculino adulto típico en una pose más natural. Comprender dónde terminan las costillas y comienzan los huesos del muslo lo ayudará a comprender los parámetros abdominales y la ubicación de los músculos. Tenga esto en cuenta, pero no olvide que cada cuerpo es único a su manera y, hasta cierto punto, usted es libre de variar estos parámetros.

Aquí hay un ejemplo de un personaje femenino adulta demacrado. Observe cómo se enfatizan los relieves de los muslos, hombros, costillas y rodillas. Esto hace que el cuerpo parezca más angular en comparación con las formas suaves y redondeadas de la figura femenina que se muestra en la p. 20.

Y este es un ejemplo de un personaje masculino adulto con sobrepeso. Los relieves óseos, que solemos ver en el cuerpo, en este caso no son visibles en todas partes, por lo que es necesario trabajar con formas redondeadas simplificadas. En lugar de utilizar huesos como puntos de referencia para construir la anatomía de tal personaje, tendrá que tener en cuenta el trabajo de la gravedad e imaginar cómo se distribuye el exceso de peso corporal en relación con el esqueleto.

A continuación se muestra un ejemplo de un dibujo de un niño de tres a cuatro años. A diferencia de los adultos, la altura de un niño es igual a cuatro "cabezas", por lo que su cabeza parece grande en comparación con el cuerpo. El elemento visual clave del personaje secundario son las características suavizadas, por lo que es mejor utilizar formas redondeadas.

Ves la figura de una mujer adulta regordeta. A diferencia del personaje con sobrepeso de la página anterior, no es necesario tener en cuenta el trabajo de la gravedad en este caso. Puede ver indicios de relieve óseo, pero las caderas, los hombros, las rodillas y los tobillos están redondeados, lo que hace que el personaje se vea menos abultado y más suave.

Y así es como podría verse la figura de un hombre anciano. Por supuesto, un personaje mayor puede ser flaco y tener sobrepeso, pero el sello distintivo en todos los casos será la piel flácida, especialmente alrededor del cuello y el abdomen, ya que la piel se estira con la edad.

Ahora mire a un personaje femenino con una figura tonificada en forma de pera. Puede ver que, como con muchos diseños femeninos, la artista utilizó formas suaves y redondeadas para enfatizar la feminidad del look. el ancho de sus caderas es ligeramente exagerado, por lo que los contornos de la figura se asemejan a una pera, pero los personajes femeninos pueden tener senos más grandes, caderas estrechas o caderas y hombros iguales en ancho.

Esta es la figura de un hombre adulto con músculos bien definidos y una constitución atlética, que se enfatiza con hombros anchos exagerados y caderas estrechas. Este físico, en el que la parte superior del cuerpo es más maciza que la inferior, se usa comúnmente en el diseño de personajes de acción y cómics.

Formas exageradas

Ahora que entendemos cómo las formas complejas se dividen en formas más simples que son más fáciles de manipular, veremos cómo aplicar este conocimiento y crear personajes estilizados usando formas geométricas simples que juntas crean **lenguaje de forma**... Usar formas simples como base para el diseño de personajes es un enfoque más flexible, que te permite no restringir el personaje a proporciones realistas y lograr una mayor expresividad. Es en esta etapa que podrás mostrar tu creatividad. Crear un diseño de personaje a partir de una forma simple es una técnica muy común que se utiliza a lo largo de este libro. Además, este enfoque refleja la idea de un trabajo paso a paso de**mamá-cro-** Para **micro nivel**, le permite ver primero el panorama general y solo luego comenzar a trabajar en los detalles.

Muy a menudo, los artistas usan círculos, triángulos y rectángulos, así como sus derivados. Cada figura tiene sus características distintivas, gracias a las cuales puedes transmitir el carácter del personaje. Por ejemplo, en**círculo** no hay esquinas, por lo que el personaje redondo se verá suave y amable. Esquinas filosas**triángulo**hacer que el personaje sea dinámico o incluso peligroso. **Cuadrado** da la impresión de un objeto monolítico y compacto, por lo que esta figura se usa a menudo en el diseño de personajes físicamente fuertes. Con estas tres formas, puede crear un lenguaje de formas que enfatiza el carácter de su personaje y le permite crear un diseño atractivo.

El lenguaje de las formas existe no solo para retratar la personalidad de un personaje, sino también para crear un diseño expresivo y único, gracias al cual el personaje será recordado por la audiencia. Un excelente ejemplo de encarnación De esta idea es Mickey Mouse, cuya legendaria silueta está formada por tan solo tres círculos.

En el diseño, hay dos aspectos clave del lenguaje de formularios: son **exageración** y **contraste**, con el que se familiarizará con el estudio de los proyectos presentados en este libro más adelante. Puede simplemente exagerar algunas de las seis partes básicas del cuerpo y, por lo tanto, crear un contraste entre ellas, o combinar las partes individuales en grupos y así formar formas contrastantes más grandes. Para que tus personajes sean más estilizados y visualmente interesantes, tendrás que usar una de estas opciones. Por ejemplo, puedes exagerar y contrastar haciendo que la cabeza del personaje sea mucho más pequeña que su cuerpo, o dibujando piernas largas para el cuerpo corto. Si te limitas a proporciones realistas, tus diseños se volverán bastante aburridos.

Aquí ves el diseño del personaje negativo. Las esquinas y los bordes afilados se utilizan comúnmente al crear este tipo de impresiones porque transmiten una sensación de peligro. El crecimiento alto y la delgadez le dan al personaje una apariencia casi serpentina, por lo que uno siente inmediatamente que no se debe confiar en él. El uso de asociaciones de personajes con animales y sus rasgos es una de las técnicas generalmente aceptadas en el diseño de personajes.

Preste atención a otro personaje negativo, esta vez una mujer. Las personas tienden a asociar formas redondeadas y suaves con personajes femeninos, pero no debes limitarte solo a esas representaciones. Los ángulos agudos en la apariencia de este personaje acentúan su disposición villana y la hacen visualmente más interesante.

Para conseguir un diseño original, tendrás que experimentar con formas. En este caso, dibujé piernas largas y delgadas para el personaje e hice el cuerpo corto y macizo. Aunque las formas cuadradas en el corazón del diseño lo hacen parecer obstinado y duro, el contraste hace que su apariencia sea visualmente interesante y original.

Este personaje luce bondadoso y tranquilo, ya que se basa en un círculo y un cuadrado. La imagen de una monja muestra bien cómo crear un personaje modesto y amable con la ayuda del lenguaje de las formas. Usando este diseño como ejemplo, puede ver cómo funciona la exageración de las formas: en lugar de marcar los puntos elevados de las curvas del codo, puede redondear la forma de la mano, enfatizando así la apariencia benévola del personaje.

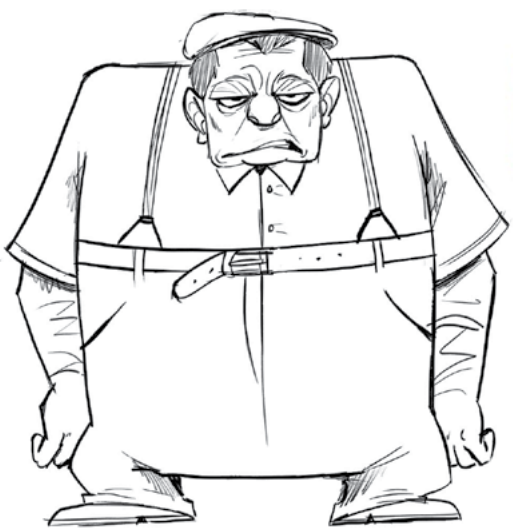
Los círculos y ángulos agudos en el diseño de este personaje añaden personalidad a la apariencia. Las formas deben usarse para expresar el carácter del personaje, en este caso, una mujer guerrera fuerte que puede parecer dura y malvada, pero que en realidad puede tener una naturaleza suave, como lo insinúan sus contornos inesperadamente redondeados.

El diseño de este personaje se basa en la forma de un cuadrado, pero en la zona del torso está lastrado, lo que enfatiza la figura musculosa. Para que sus diseños se vean más consistentes, puede utilizar la técnica de repetir la forma básica del personaje en partes separadas de su figura. En este caso, cambié la forma en la que está inscrito el personaje y la reutilicé para dibujar la nariz.

Puedes crear personajes usando un lenguaje de formas muy simple y usar una bola con extremidades como forma. Debido a la forma redonda del cuerpo, el personaje se ve amigable, y las piernas delgadas contrastantes hacen que la imagen sea cómica. Tenga en cuenta que al repetir la forma básica (parche para la nariz y el ojo), le he dado al diseño un aspecto cohesivo.

Como se mencionó anteriormente, una forma triangular es más adecuada para crear un personaje móvil y enérgico, en lugar de un cuadrado pesado y estable. Los ángulos agudos pueden hablar no solo de la naturaleza peligrosa del personaje, sino también de su severidad y disgusto. El tamaño exagerado de las formas hace que el personaje sea más efectivo. En este ejemplo, debido a la igual longitud del cuello y el torso, la apariencia del héroe se vuelve especialmente pegadiza.

Las formas cuadradas se utilizan comúnmente en el diseño de personajes obstinados e inflexibles. Observe lo bien que las formas cuadradas repetitivas en la apariencia de este obstinado anciano reflejan su personalidad. Uno de los ejemplos más famosos de tal concepto se puede considerar Karl de la caricatura "Up" de Pixar studio.



Las formas redondeadas son las mejores para dibujar una madre amable. Observe cómo se repiten óvalos de diferentes tamaños en la estructura de su figura y hacen que la imagen sea suave y acogedora, por lo que se dice que está asociada con una persona solidaria.

gestos y poses

vamos dobladillo

¿Qué es?

Ahora que hemos descubierto la anatomía, el lenguaje de las formas y el estilo de las formas, es hora de discutir **gestos**... ¿Qué son los gestos y por qué nos serán útiles? La idea básica de un gesto es transmitir una emoción, acción o mensaje no verbal. Un ejemplo es la expresión visual del sentimiento de alegría a través de**lenguaje del cuerpo**... Los gestos sirven no solo para expresar emociones, sino también para crear poses, describir el carácter de un personaje y demostrar una determinada acción.

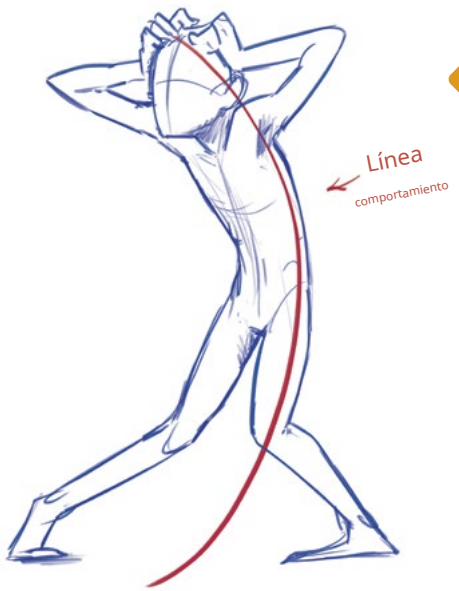
bocetos de gestos - sería-bocetos estrictos, transmitiendo el objeto en términos generales. Dichos dibujos están llenos de vida y energía, y también permiten al artista editar fácilmente el dibujo sin tener que volver a trabajar los detalles. En el diseño de personajes, los bocetos de gestos no son técnicamente

construcción correcta de la figura, y para la expresión **emociones** y **personaje**... Esta parte del proceso creativo es especialmente importante porque un solo dibujo que muestre la personalidad de tu personaje lo hará más convincente para los espectadores. Si su audiencia no comprende el carácter del personaje, entonces no podrán amarlo.

Cuando comencé a estudiar este tipo de dibujo en la universidad, constantemente cometía el mismo grave error, es decir, no traté de ver la figura del personaje como un todo. Cuando estudias anatomía, te acostumbras a romper partes individuales del cuerpo en fragmentos, pero al dibujar gestos, debes tener en cuenta cómo funciona toda la figura. En lugar de dibujar primero la cabeza y luego el torso, las piernas, etc., en el boceto de gestos que usa**Línea de acción** cuales

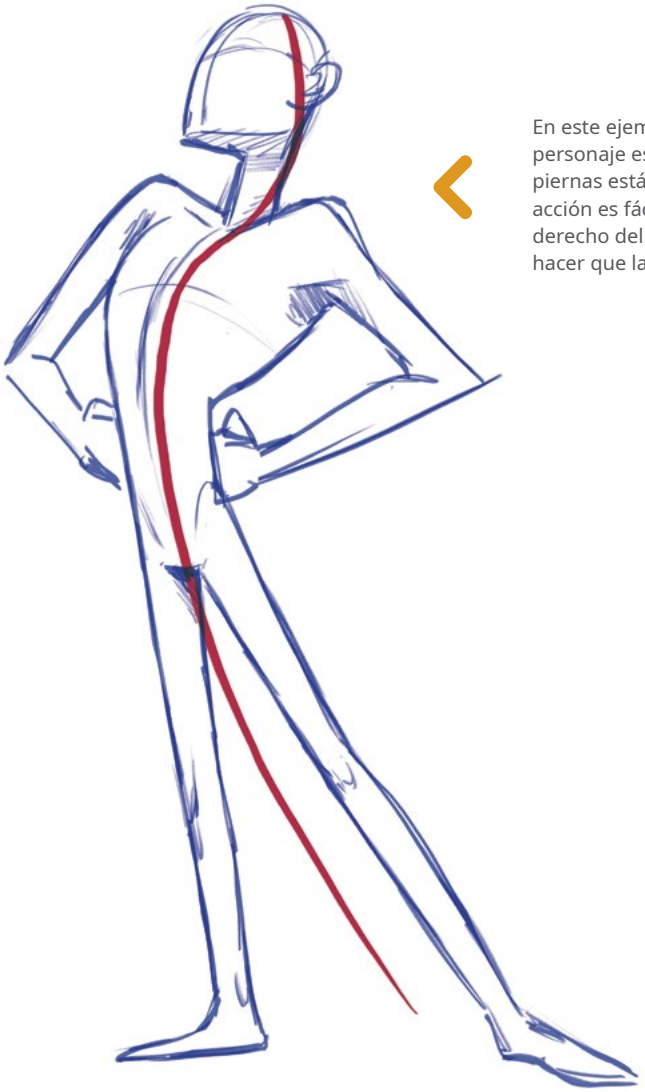
establece una postura dinámica y plástica agradable a la vista.

La línea de acción es una línea curva a lo largo de la columna vertebral del personaje, que sirve como guía para crear una pose expresiva. Cuales **dirección** tendrá una curva en la línea de acción, dependiendo de lo que desee mostrar en su dibujo. Normalmente, la línea de acción tiene forma de C o S, sigue la línea natural de la columna y puede ser más o menos curva. Muchos principiantes hacen esta línea recta por error, lo que deja el torso del personaje inmóvil y la pose restringida. Es fácil olvidar que la columna vertebral es muy flexible, por lo que siempre debes comenzar con la línea de acción, que te servirá de base para la pose.



Aquí ves un gesto expresivo. Observe cómo la línea de acción sigue la curva de la columna, pero continúa más allá, dando dirección a toda la pose. En este caso, la línea de acción dicta la posición de la cadera izquierda y el ángulo de la cabeza. Debes estudiar tu lenguaje corporal cuidadosamente para aprender a usar la línea de acción correctamente.

Ahora veamos una representación más débil de la misma pose. La columna está casi recta aquí y las piernas no siguen el movimiento general del cuerpo del personaje. Los brazos se colocan pegados al pecho, por lo que el resultado es una silueta poco convincente e indistinta. Asegúrese de dibujar o tener en mente una línea de acción cuando comience a trabajar en la pose.



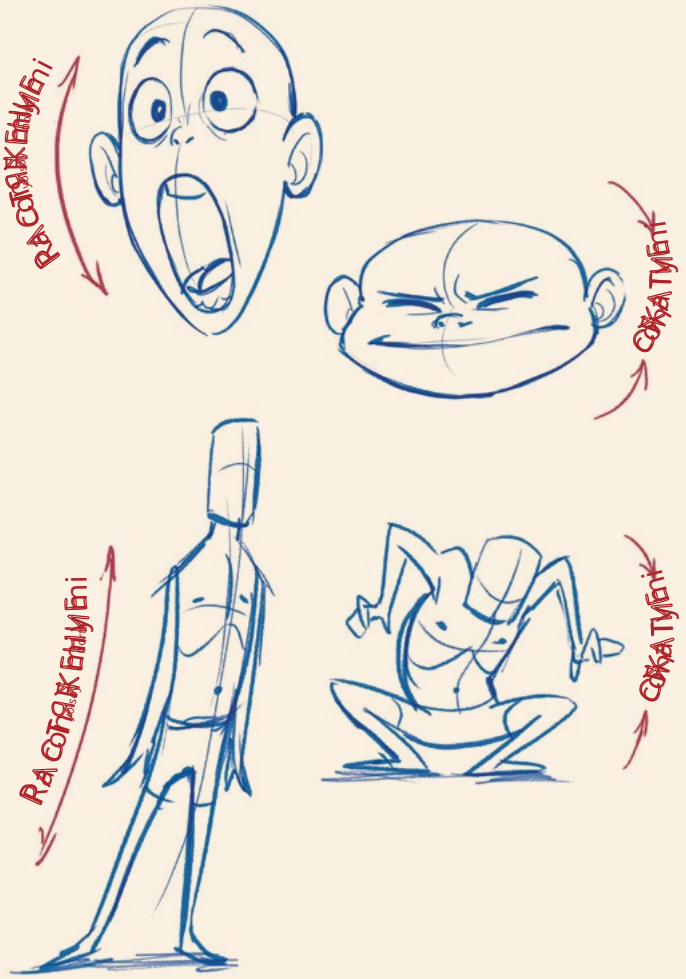
En este ejemplo, ves una pose heroica espectacular. El pecho del personaje está levantado, lo que habla de orgullo y fuerza, y las piernas están abiertas para mostrar su confianza. La línea de acción es fácil de seguir: comienza desde el pie izquierdo o derecho del personaje y corre a lo largo de la columna. Puedes hacer que la pose sea aún más expresiva curvando más la línea.

Aquí se muestra una versión menos exitosa de la pose heroica, que muestra las deficiencias comunes de tal disposición del personaje. La columna vertebral se estira en línea recta para que los hombros y las caderas queden paralelos entre sí. Sin utilizar el método opuesto, que comentamos en la p. 21, la pose es estática y visualmente aburrida. Las partes perfectamente alineadas de la figura crean una sensación de artificialidad y contradicen la naturaleza orgánica del cuerpo humano.

Apretar y estirar

Apretar y estirar son técnicas que suelen utilizar los animadores. expresan una sensación de movimiento que hace que el personaje parezca vivo y natural. por ejemplo, una piedra no necesita compresión ni estiramiento, porque es completamente sólida e inmóvil. y los volúmenes del cuerpo humano, por el contrario, tienen la capacidad de comprimirse y estirarse. A medida que estira el objeto, observe que no solo se alarga, sino que también se adelgaza. este efecto crea una sensación de acción real y hace que el dibujo sea expresivo.

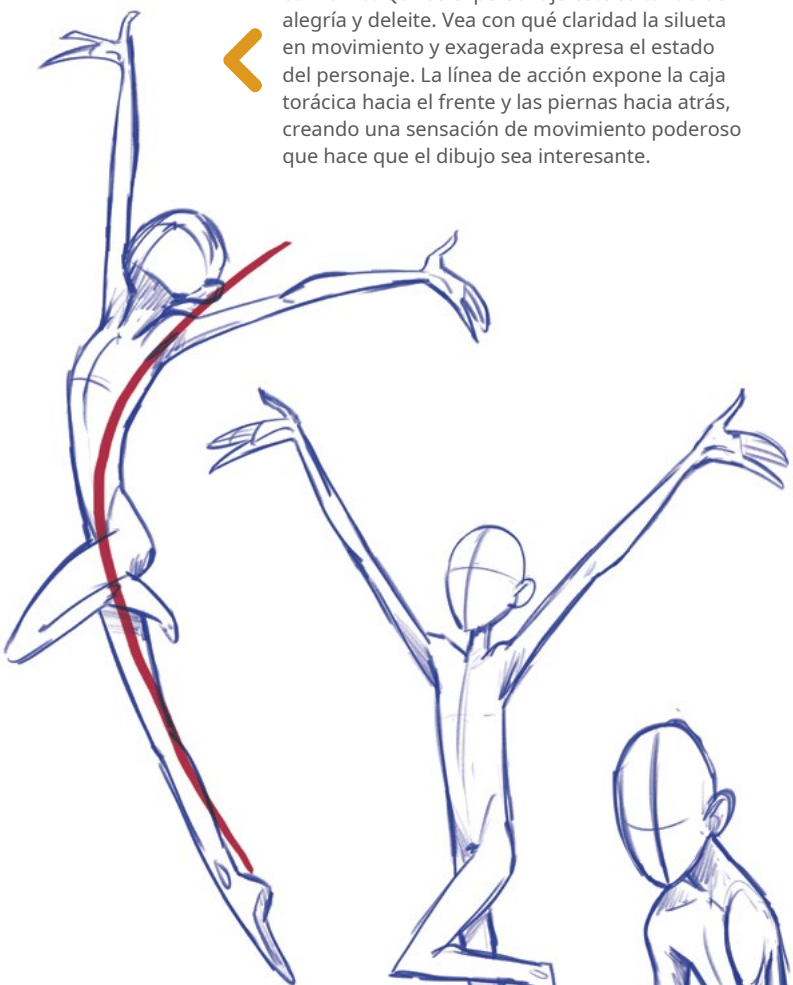
Cuando aprietas un objeto, se vuelve más corto y más denso, como una pelota de goma, creando así una sensación de tensión, como si ahora, como un resorte, rebotara y volviera a su forma anterior. Considere cómo puede usar técnicas de apretar y estirar para exagerar la pose o las expresiones faciales de un personaje para hacerlas más efectivas y comprensibles. Cuando llegues a crear las poses y expresiones faciales de los personajes de la segunda parte del libro, observa cómo los artistas aprietan y estiran los personajes para que se vean más realistas y voluminosos, y trata de usar estas ideas en tus diseños.

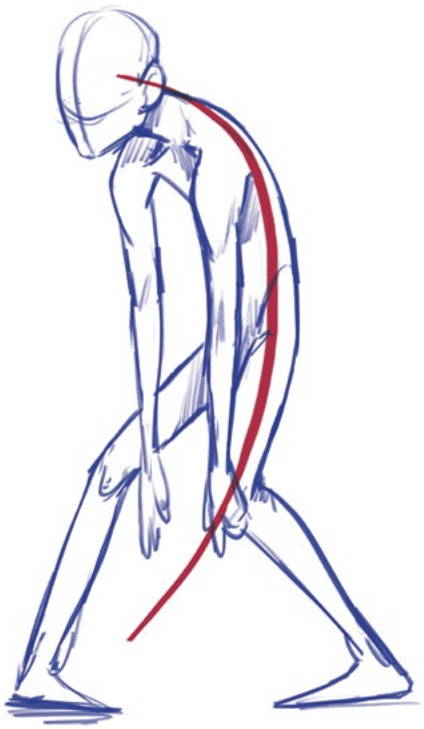


El personaje no siempre es debe tener dina- silueta y ser móvil con el fin de acosar lo necesario charlando. Si quieres mostrarte inseguro héroe, entonces debes esforzarte por hacer poses con una silueta estática. Aquí se ve la pose de un personaje muy tímido: sus hombros se levantan y esconden su cuello, y sus extremidades están cruzadas, como si quisiera ocupar menos espacio.

Esta pose expresa la misma idea, pero no muy bien ejecutada. Las piernas y los brazos del personaje también están cruzados, pero la pose claramente no está completa. El personaje se ve todo- solo un poco congelado, no asustado! Línea más fuerte acciones y exagerando el efecto de la compresión y el estiramiento podría haz que esta pose y la historia del personaje sean más comprensible para el espectador.

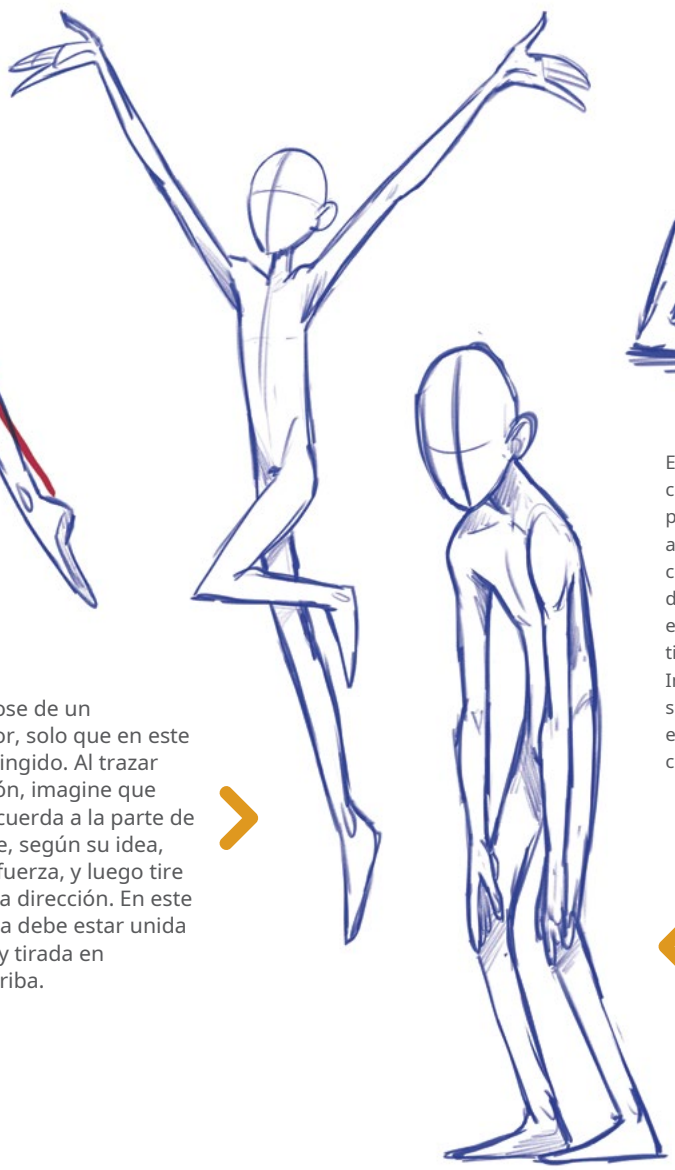
¡Esta pose solo grita una sensación de alegría y confianza! Quizás el personaje esté saltando de alegría y deleite. Vea con qué claridad la silueta en movimiento y exagerada expresa el estado del personaje. La línea de acción expone la caja torácica hacia el frente y las piernas hacia atrás, creando una sensación de movimiento poderoso que hace que el dibujo sea interesante.





El secreto de una pose exitosa es saber cómo se siente tu personaje, qué tipo de personalidad se esconde detrás de su apariencia, además de poder expresar correctamente sus sentimientos a través del lenguaje corporal. Si un personaje está cansado, es fácil imaginar que no tiene la fuerza para tensar sus músculos. Imagina que la única fuerza que evita que se caiga es la cuerda que sujeta su espalda mientras sus extremidades cuelgan pesadamente.

Y aquí ves otra pose de un personaje saltador, solo que en este caso parece restringido. Al trazar una línea de acción, imagine que está atando una cuerda a la parte de la figura de la que, según su idea, vendrá la mayor fuerza, y luego tire de la figura en esa dirección. En este ejemplo, la cuerda debe estar unida a la caja torácica y tirada en diagonal hacia arriba.



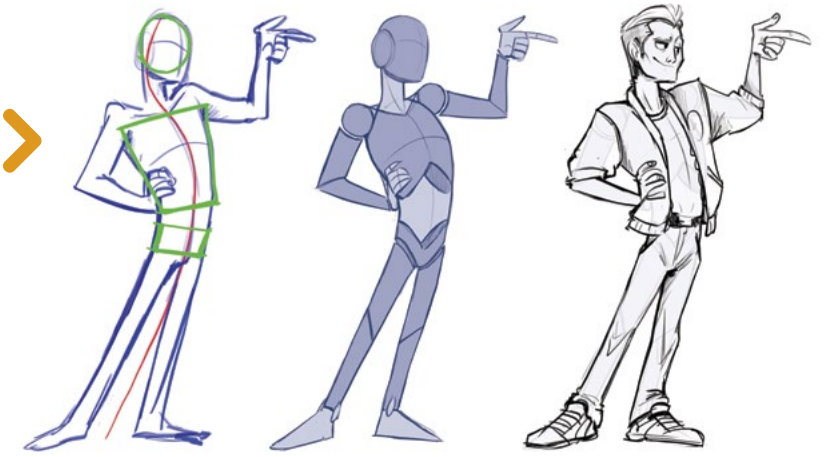
Esta pose carece de sensación de peso, por lo que es imposible transmitir la fatiga del personaje con su ayuda. Además, la silueta parece débil porque los brazos y las piernas están en la misma posición nivelada y se fusionan entre sí, lo que dificulta que el espectador lea la pose.

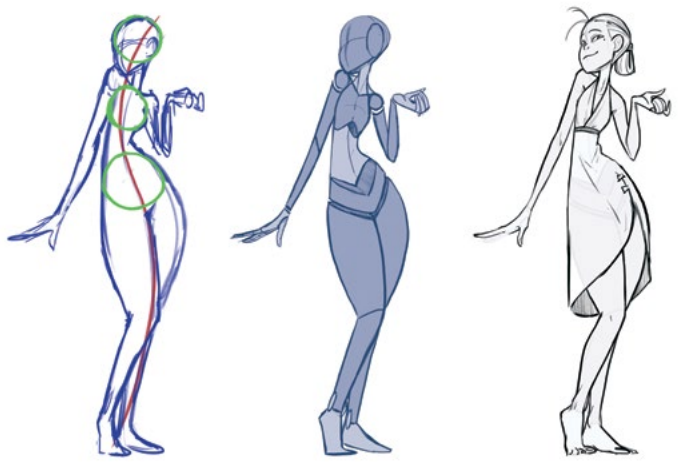
CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAL

Examinamos los principios básicos de construcción, diversas formas, características de su uso y métodos de exageración para crear personajes estilizados, así como gestos y formas de dibujarlos. Puede utilizar estas ideas para crear**Rápido-tel** poses y **claro** siluetasmezclando las técnicas discutidas en un proceso de dibujo paso a paso.

Primero necesitas definir **línea comportamiento**, a lo que luego agregarás formas contrastantes y exageradas para darle un gesto a la figura. Gracias a este enfoque, se formará una idea clara del carácter y el estado de ánimo del personaje desde el principio. El siguiente paso es identificar las seis partes clave de la figura (generalmente el cuerpo frente, muslos, cabeza, etc.) para que la anatomía del personaje coincida con su pose. En este punto, puede comenzar a distorsionar y **exageraciónverter** formas básicas, creadasdando así a tu personaje un lenguaje de formas estilizado. En la tercera etapa, refinas el gesto y los elementos principales del personaje, complementando el vestuario y la apariencia con detalles.

Empiece siempre a dibujar con una línea de acción. Con su ayuda, determinarás el movimiento del cuerpo. Agregue elementos de construcción corporal al gesto, teniendo en cuenta la estructura anatómica y el lenguaje de la forma, y luego termine el diseño de acuerdo con la pose deseada.

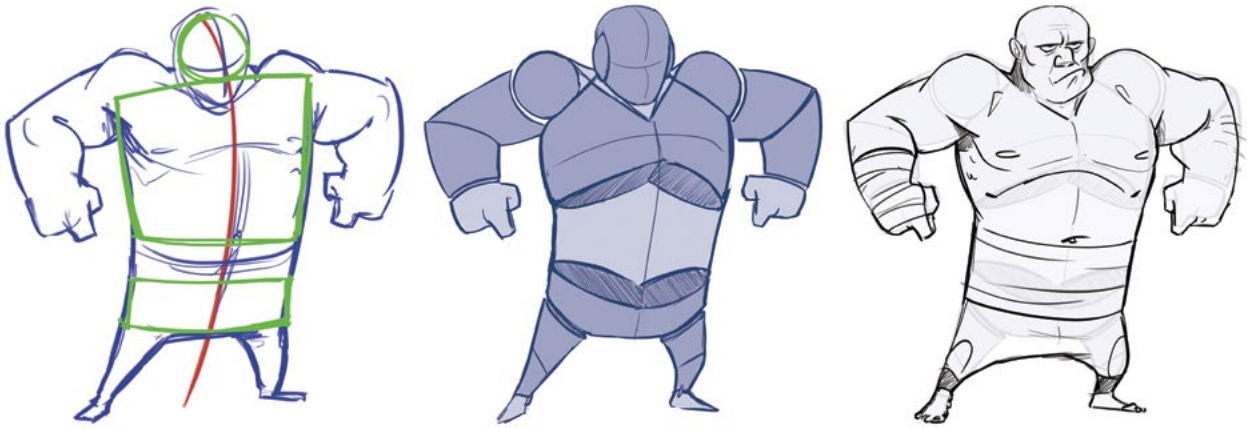




La línea de acción en forma de S es una excelente manera de lograr una pose elegante y flexible, como se muestra. Es muy importante comenzar con una curva en S fuerte, ya que la línea de acción lo guiará a lo largo de todas las etapas del desarrollo del personaje.

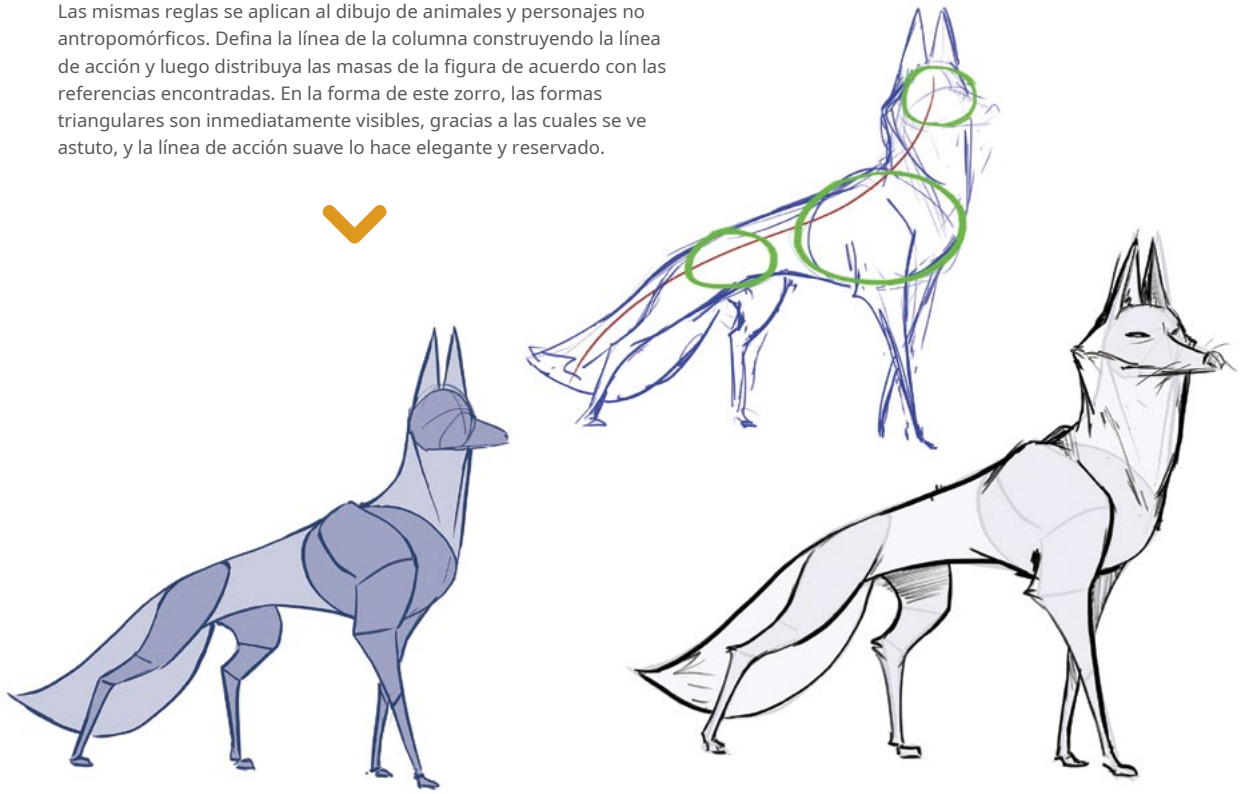
Nota

El proceso de estilo en capítulos posteriores sobre el diseño de personajes se muestra de manera ligeramente diferente que aquí. esto se debe al hecho de que en las páginas 25-27 los personajes están representados en una pose t estándar para que le resulte más fácil comprender su estructura. Las líneas de acción y los gestos se agregan más tarde cuando comenzamos a mirar poses. Una vez que hayas dibujado a tu personaje en t-pose, puedes usar la técnica paso a paso anterior para practicar la creación de poses y gestos. Como verá más adelante, muchos artistas investigan los gestos durante la etapa de dibujo, por lo que la capacidad de construir formas básicas basadas en la línea de acción es una habilidad muy importante.



Incluso si las proporciones del personaje son significativamente exageradas, las formas básicas del cuerpo humano deben permanecer en su estructura, como se muestra en la anatomía altamente estilizada, pero aún claramente construida, de este personaje cuadrado. La línea de acción expresiva no tiene por qué ser muy curva.

Las mismas reglas se aplican al dibujo de animales y personajes no antropomórficos. Defina la línea de la columna construyendo la línea de acción y luego distribuya las masas de la figura de acuerdo con las referencias encontradas. En la forma de este zorro, las formas triangulares son inmediatamente visibles, gracias a las cuales se ve astuto, y la línea de acción suave lo hace elegante y reservado.



CÓMO IMPRIMIR OESTE

Entonces, has aprendido qué son los gestos y cómo usarlos al trabajar en un personaje, ahora descubramos cómo usar referencias e imaginación. La creatividad es un proceso muy individual, por lo que cada artista forma su propio enfoque del dibujo. La variación que se muestra en este libro será diferente a la forma en que otros artistas están acostumbrados a trabajar, por lo que al leer esta sección, tenga en cuenta que no hay nada de malo en desarrollar su propia forma de reflejar gestos que correspondan a sus objetivos creativos. Al dibujar gestos, se recomienda utilizar**re-ferences**porque, basado en ejemplos de la vida real, puedes aprender mucho y lograr un mejor resultado.

Hay dos pasos importantes que se deben seguir al utilizar referencias: **observación**y **interpretación**... De qué está hablando esta pose y cómo podemos mejorar esta impresión? En muchos sentidos, el dibujo de gestos tiene que ver con la emoción y la narración. El propósito de este boceto es expresar rápida y ampliamente el estado de ánimo y la energía del personaje para que no tenga que concentrarse en retratar con precisión lo que ve. Interpreta la pose y modifícala (enfatizando y exagerando ciertos aspectos) para resaltar las partes más importantes de la misma. Mientras estudia un objeto, preste atención a cómo se distribuye su peso. ¿Dónde está la línea de acción? ¿Cómo se ubican los hombros en relación con las caderas? Es importante no solo dibujar lo que ve, sino transmitir el objeto completo como un todo.

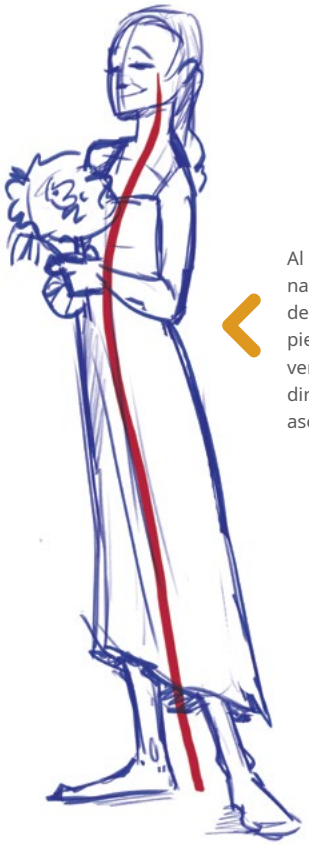
Dibujar por **imaginación** Es una ocupación completamente diferente. Este es un proceso más divertido que promueve el crecimiento creativo, durante el cual, sin embargo, debes consultar con referencias, para que en el proceso de tu desarrollo no pierdas de vista **lo esencial**... Si no tiene una comprensión clara de la estructura del cuerpo humano y los principios de su movimiento, se notará de inmediato al dibujar de la imaginación. Entonces tienes que trabajar duro para dominar esta técnica. En este caso, no eres**mirando** y **interpretarsí**, a **crear**... El mismo enfoque se aplica a dibujar gestos de la imaginación. Un gesto exitoso debe tener una narrativa o movimiento claro, un equilibrio de peso equilibrado y una línea de acción obvia. Adopte este enfoque para que su gesto sea más eficaz.

En esta sección, te mostraré algunos ejemplos de gestos estilizados extraídos de poses cotidianas menos expresivas.

Aquí puede ver el boceto tomado de la referencia. Observé al hombre y noté su postura increíblemente correcta mientras se sentaba y miraba el teléfono.

Ahora eche un vistazo a un boceto simplificado en el que acentué la espalda recta del hombre y creé un contraste con la forma curva de los brazos y las piernas. Incluso he simplificado la línea del asiento para que también mejore la estilización del gesto.

Este es un boceto simple hecho a partir de la figura de una mujer sosteniendo flores. Tiene una postura fuerte y correcta; está de pie estirada hacia arriba, lo que indica que su atención está fijada en algo.



Al hacer este boceto de la naturaleza, noté que el peso de la mujer se desplazó a su pierna izquierda y su columna vertebral estaba doblada en la dirección opuesta para asegurar el equilibrio.

Cuando dibujo un gesto, trato de darle a la postura y al vestido una suavidad pronunciada, y también hago más luminosa la pose resaltando las partes más interesantes del mismo y modificando ciertas características, como la posición de las piernas, para que el resultado parece más estilizado.

Al dibujar un gesto, me concentro en el peso y en una línea fluida curva cifras, porque

Los derrito con los aspectos más interesantes visualmente poses. Estoy exagerando flexión para que la distribución del peso en la figura sea más notoria.

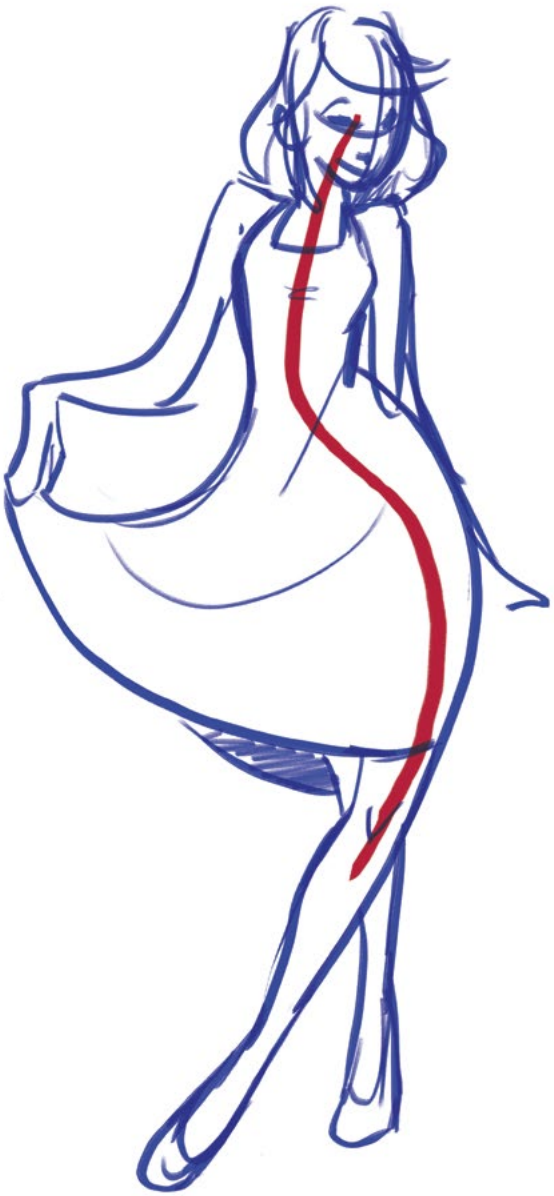
Esta pose está extraída de la imaginación, no de la vida. Las partes más notables son el ángulo agudo del brazo levantado y la sensación del peso del libro que el personaje sostiene en su mano extendida.

Doy expresión a la pose haciendo que mis piernas personaje recto y estirando la columna vertebral mella, creando así un obvio contraste confianza entre rectas y elementos curvos tami de la pose original.

En esta pose imaginaria, creo un sentido de acción que le da al personaje una historia. Aunque no sea demasiado obvio, pero la línea de acción todavía está presente aquí. Comienza desde la pierna y sube por el cuerpo.

En este gesto, simplifiqué la pose a menos líneas e hice la línea de acción más activa. Como puede ver, gracias a esto, la pierna del personaje levantado se volvió más curva y la figura más suave.

Dibujé esta pose elegante y femenina de mi imaginación, enfatizando la oposición. La línea de acción en este ejemplo es una S muy curvada, lo que es ideal para posar personajes femeninos elegantes.



Simplificar la silueta de un personaje es un paso muy importante en el dibujo de gestos rápidos. Un dibujo no siempre necesita una gran cantidad de detalles, que, además, no siempre funcionan para el beneficio. Observe que agregué flexibilidad a la pierna y al vestido y simplifiqué sus formas para que el gesto sea más obvio.

ESTUDIO DE HARACTER Y ESTUDIANTES

Una de las principales ventajas de la pintura gestual es que no requiere muchos detalles y, por lo tanto, el artista necesita un poco de tiempo para dibujar. Esto hace que la etapa de lluvia de ideas sea más corta y puedes profundizar en la exploración de tu personaje. Más adelante verá que muchos de los artistas que aparecen en este libro utilizan dibujo de gestos en la etapa de los primeros bocetos.

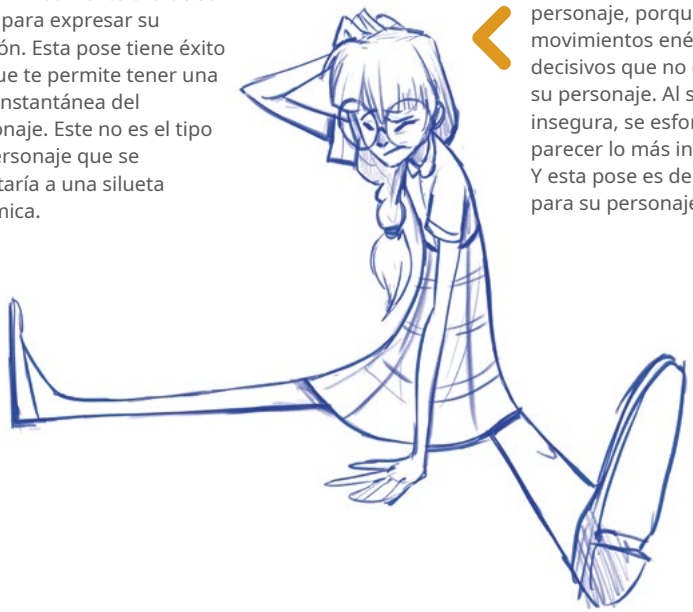
Creación de pose y expresiones facialestu personaje: estas son las etapas más importantes en el camino para conocer su **personaje** ... Comenzando desde el primer boceto, usando la pose correcta, debes revelar al personaje y su **historia**, que determina su carácter y temperatura. Cómo elegir lo correcto nueva pose? Quizás hay rasgos en el carácter del personaje en los que no pensaste hasta que comenzaste a dibujar las poses. La clave del éxito está en**investigar**... Es difícil expresar el carácter de un personaje en una pose, por lo que será útil hacer varios bocetos de gestos diferentes. Aquí hay prueba y error, por lo que no todas las opciones tienen que ser perfectas.

Con este gesto, puede determinar inmediatamente el carácter del personaje. Ella es inteligente e insegura, pero también amable. El arco de la espalda, que lo hace visualmente más pequeño de lo que realmente es, expresa inseguridad. La pose habla de su personaje, así que esta es una buena opción.

Aquí ves otro ejemplo de una pose bien dibujada, que sin embargo no encaja con el carácter del personaje. Como se mencionó anteriormente, el cofre que mira hacia adelante y las piernas anchas indican una naturaleza abierta, lo que contradice el carácter de este personaje.

Al crear una pose para un personaje en particular, siempre tenga en cuenta su personaje. Una pose puede ser técnicamente correcta, pero si no encaja con el carácter del personaje, se verá débil sin importar lo bien que esté dibujada. Esta pose no se puede llamar exitosa, porque es demasiado general, no dice nada sobre el personaje, que debería ser un bibliófilo torpe y modesto.

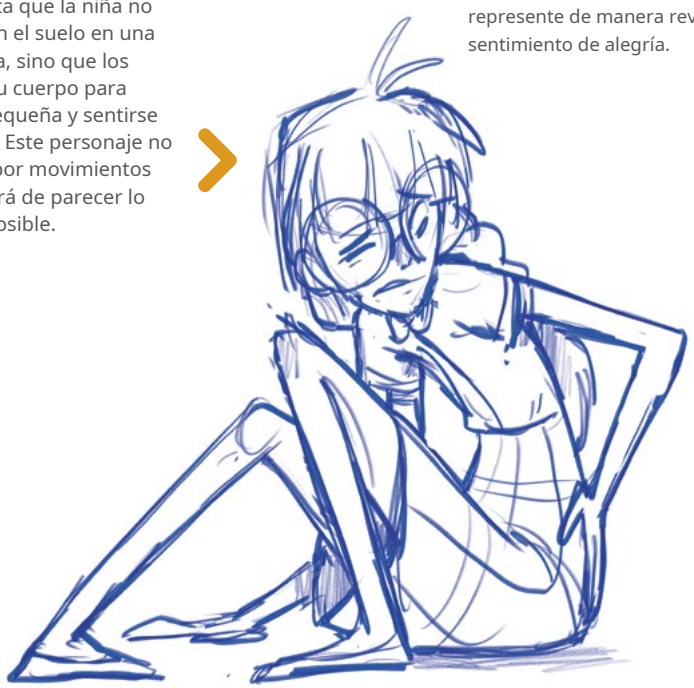
Esta es una mejor versión de la idea que se muestra a la izquierda, ya que la pose está más en línea con el personaje aquí. Tímidamente tira de su falda para expresar su opinión. Esta pose tiene éxito porque te permite tener una idea instantánea del personaje. Este no es el tipo de personaje que se adaptaría a una silueta dinámica.



Tal gesto es otro ejemplo no demasiado exitoso. Como se mencionó anteriormente, es poco probable que una silueta dinámica se adapte a este personaje, porque implica movimientos enérgicos y decisivos que no coinciden con su personaje. Al ser una persona insegura, se esforzará por parecer lo más invisible posible. Y esta pose es demasiado abierta para su personaje.

Al explorar el personaje del personaje, me imagino cómo se comportará sentado en una silla. ¿Cómo te verás cuando estés feliz o emocionado? Aunque la espalda del personaje está arqueada, su peso recae sobre las rodillas, lo que hace que la pose sea más viva y abierta. Esto permite que no sea demasiado obvio, sino que represente de manera reveladora el sentimiento de alegría.

Aquí hay una pose que es más apropiada para el personaje. Tenga en cuenta que la niña no puso los pies en el suelo en una posición segura, sino que los acercó más a su cuerpo para parecer más pequeña y sentirse más protegida. Este personaje no se caracteriza por movimientos bruscos y tratará de parecer lo más discreto posible.



Traducido del ruso al español - www.onlinedoctranslator.com

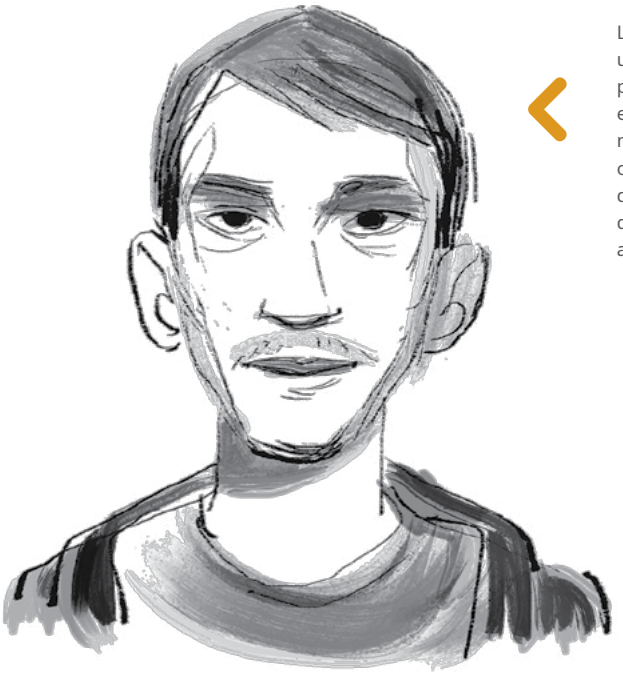
expresiones faciales

varun ner

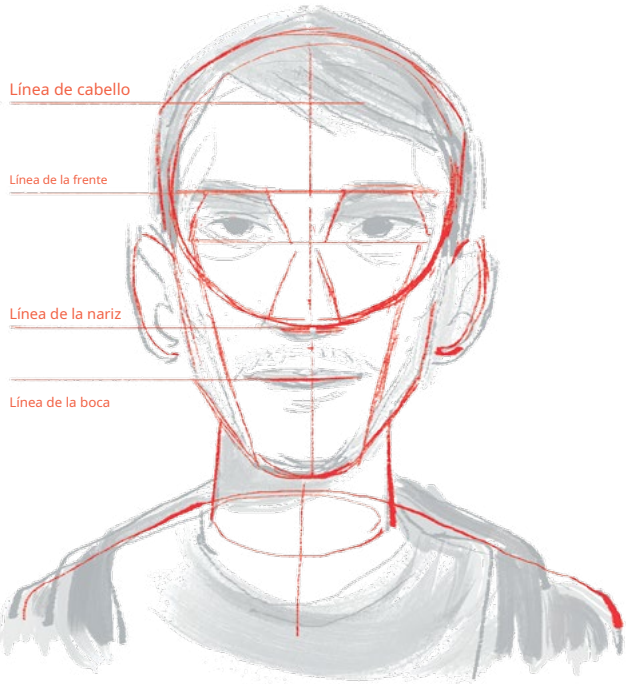
ESTRUCTURA BASICA

Dibujar cabezas, caricaturas y diseños de personajes se trata de simplificar la forma de la cabeza antes de comenzar a pensar en los rasgos faciales individuales. Uno de los mayores desafíos aquí es cómo crear el efecto tridimensional de trazos en un espacio de papel bidimensional. Como en el caso del cuerpo humano, la cabeza se puede dividir en formas simples separadas: cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo y sus combinaciones.

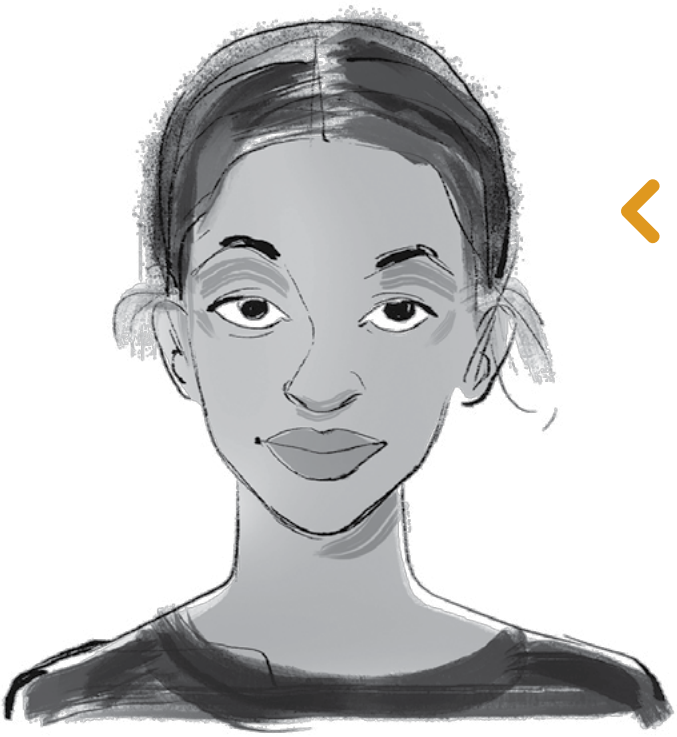
Te aconsejo que comiences a dibujar la cabeza a partir de la forma de la bola, porque te ayudará a pensar en términos de espacio tridimensional: imagina y luego dibuja el resto de la cara, teniendo en cuenta volumen de la cabeza. Luego debes trazar una línea que divida la bola por la mitad, te indicará la frente. A continuación, puede definir los planos frontal y lateral de la cara, que juntos crearán la forma básica de la cabeza tridimensional, después de lo cual puede comenzar a "esculpir" los rasgos faciales. En esta parte repasaremos los pasos básicos de construcción.



La forma básica de la cara se construye sobre la base de un rectángulo. Al dibujar la cara de un hombre, podemos enfatizar el relieve de los huesos, ensanchando el mentón y los pómulos, y la zona de la mandíbula más masiva. Además, este personaje tiene ojos hundidos y la zona del hueso temporal alrededor del ojo se destaca de forma nítida. Incluso con los detalles más pequeños, el rostro masculino tiene una apariencia general masiva.

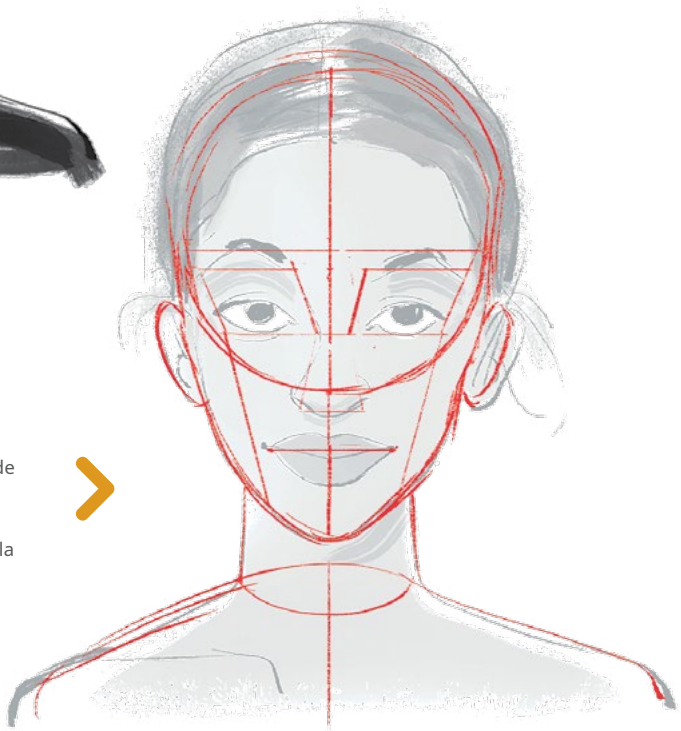


Aquí vemos la construcción básica de la cabeza, comenzando por la bola y terminando con una forma rectangular general. Marque áreas clave como las líneas de la frente (centro de la pelota), nariz, boca y cabello, y luego dibuje las cuencas de los ojos e indique la ubicación de la boca y la nariz. Agregue formas simples de orejas y un cilindro para el cuello, y tendrá la base para la cabeza.



En este ejemplo, la forma básica de la cabeza femenina es un triángulo. El cráneo femenino se estrecha hacia el mentón y tiene una línea de la mandíbula más suave. El relieve de los huesos en este caso no es tan evidente, en contraste con el rostro masculino.

La estructura básica de la cabeza es la misma que en el ejemplo anterior. Comience con la pelota y defina una línea de frente que recorra el centro de la pelota. Luego dibuje los planos frontal y lateral de la cara, marque los puntos clave de la nariz y la boca. A medida que agregue características, tenga en cuenta que el mentón debe ser más estrecho y la cara en sí más suave que la cara masculina más áspera y angular.

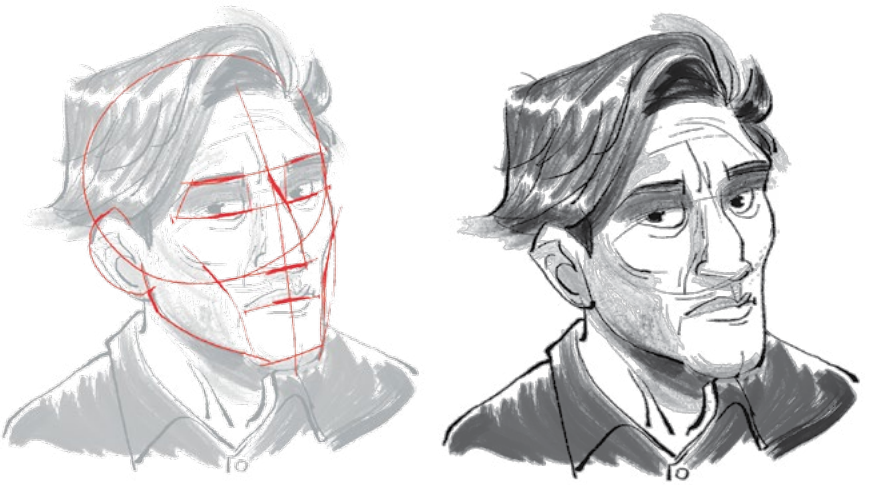


Dibujar y explorar cabezas te ayudará a construir una biblioteca de formas y proporciones de cabezas simples. Este conocimiento será útil cuando se te ocurra el diseño de tus personajes. El trabajo de un artista de personajes es como un trabajo**Director de casting** En pelicula.

Una vez que recibas una descripción del personaje, decides qué actor encajará en el papel. En este caso, está dibujando un personaje que se ajusta mejor a esta descripción e historia. A menudo, no recibirás descripciones específicas de la apariencia física del personaje.

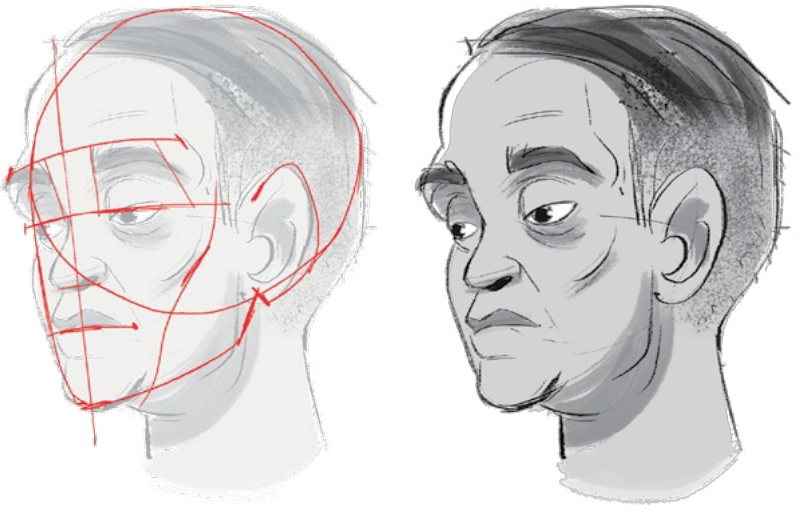
Tu tarea será ofrecer opciones para su apariencia con diversas formas y rasgos faciales. En las próximas dos páginas, veremos algunos ejemplos de caras desde diferentes ángulos.

Dividir la pelota en el centro te ayudará a visualizar la forma general de la cabeza incluso cuando cambies de perspectiva. La parte más difícil de dibujar una rotación de cabeza de tres cuartos es mantener las proporciones correctas de la cara. Los rasgos pronunciados y puntiagudos de este rostro enfatizan su masculinidad y apariencia severa. Una mandíbula fuerte, una barbilla enorme y un cabello peinado hacia atrás también expresan el carácter del personaje.

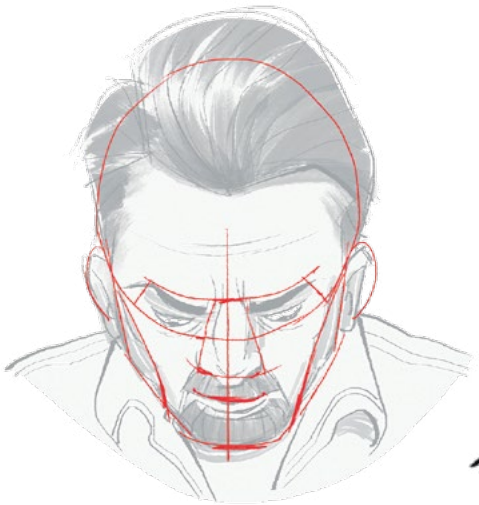


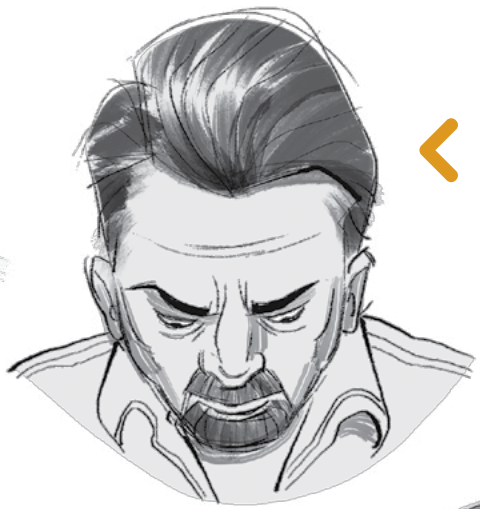
La forma general del rostro de esta anciana es redonda y sus facciones son suaves. La piel flácida en la parte inferior del rostro y los pliegues del cuello enfatizan su edad.

Se pueden usar principios similares al dibujar personajes de diferentes edades y con diferentes rasgos faciales. El rectángulo sirve como la forma principal de la cara de este personaje masculino. El énfasis en los pómulos y la ligera inclinación de los párpados insinúan su origen asiático, mientras que las bolsas bajo los ojos y el cabello ralo, junto con las arrugas en el rostro y el cuello, indican la mediana edad del personaje.



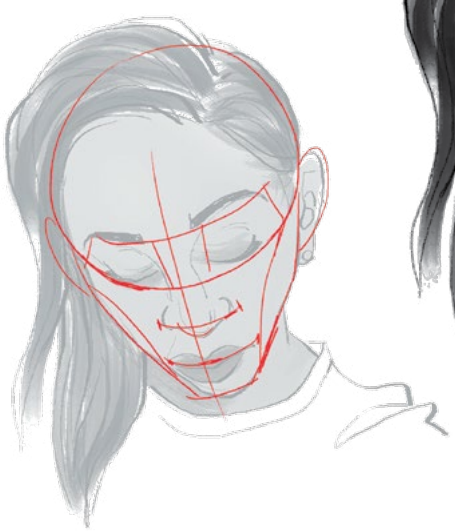
La cabeza de la mujer de lado tiene una forma ligeramente rectangular, aunque su construcción también comienza con una bola, como se muestra en los ejemplos anteriores. La forma simplificada del cabello le da al personaje un aspecto gráfico audaz, pero al mismo tiempo transmite la pesadez del peinado.





Al dibujar una vista superior de la cabeza, intente imaginar cómo se ven los rasgos faciales desde esta perspectiva y asegúrese de que el espectador pueda ver todos los planos superiores de la nariz, los labios y otros rasgos.

Para dibujar la cabeza de la mujer inclinada hacia abajo, comience dibujando las formas alrededor de una bola y una línea de frente ligeramente inclinada hacia abajo. El amplio espacio entre las cejas y los ojos, las pestañas gruesas, la línea de la mandíbula suave y la mandíbula redondeada añaden un atractivo femenino.

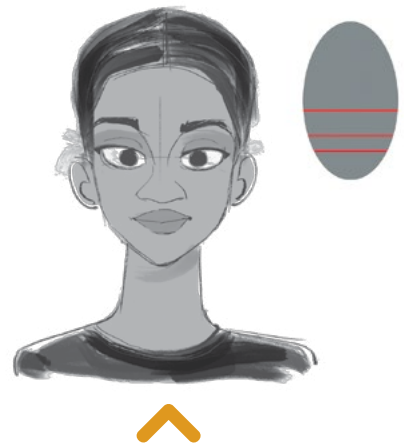


Formas exageradas

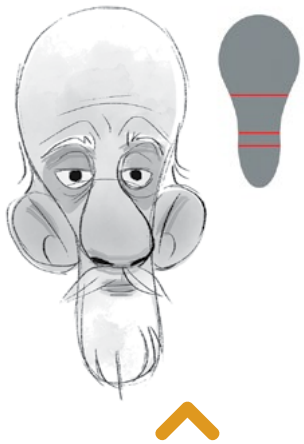
El cerebro humano toma diferentes formas de diferentes maneras y asocia ciertos sentimientos y emociones a cada uno. Los artistas conceptuales utilizan este lenguaje de formas como una herramienta para manipular las emociones de la audiencia y transmitir el significado de una historia o personaje. Por ejemplo, asociamos automáticamente formas redondas y suaves con amabilidad y apertura a la comunicación, luego cómo las formas afiladas y angulares evocan una sensación de peligro y amenaza. Por lo tanto, las formas redondas se pueden usar en el diseño de un personaje amigable y las formas afiladas en la apariencia de un villano. Sin embargo, una vez que comprenda cómo usar los formularios correctamente, puede romper las reglas de manera segura para hacer que sus historias parezcan más emocionantes e inesperadas. Por ejemplo, externamente su villano puede parecer amable y gentil, lo que puede inducir a error a otros personajes en cuanto a sus verdaderos motivos.

Las pequeñas formas grises que ves en esta sección son formas geométricas que sirven como base para la cara del personaje, y las líneas rojas en ellas representan la ubicación proporcional de los ojos, la nariz y la boca.

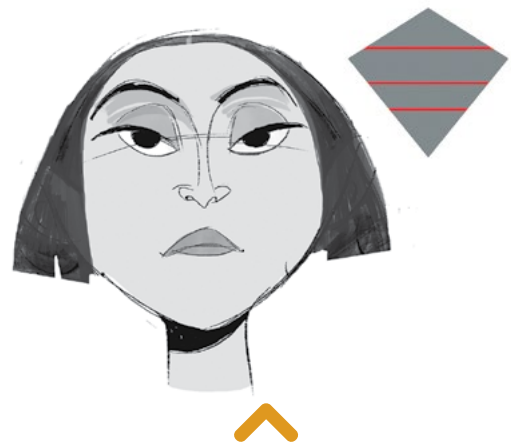
Para hacer que el personaje de la página 40 sea más expresivo, puede distorsionar ligeramente la forma básica de su cabeza. Marque las áreas clave de la cabeza en la esfera como se mostró anteriormente, pero agregue un efecto caricaturesco haciendo que el mentón y los pómulos sean exageradamente anchos y el aspecto general de la cara angular.



Para crear una versión caricaturesca del rostro femenino en la página 41, comience con una esfera y dibuje una forma triangular, como es habitual para las características principales del rostro. Esta vez, aumente el tamaño de los ojos y la nariz, la distancia entre los ojos y las cejas, para iluminar los rasgos y mantenerlos suaves.

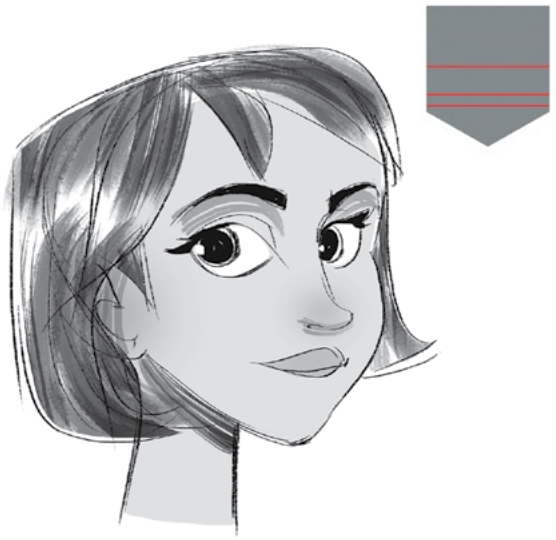


La cabeza de este anciano personaje tiene forma de pera. Las proporciones de su nariz y orejas son exageradas, lo que hace que el personaje luzca gracioso, pero la barba, la frente alta y una mirada vieja hablan de sabiduría y experiencia.



En este ejemplo, vemos un personaje con una cabeza parecida a una cometa. Un peinado recto cuidadosamente peinado con ángulos agudos, nariz puntiaguda y barbilla le dan un aspecto estricto y serio. Podría ser una agente del FBI.

La cabeza de este hombre se asemeja a la forma de un hongo, y con su cabello y barba se ve desordenado y cómico. Los ojos y oídos del personaje se reducen para enfatizar la forma del cabello y su complexión delgada.

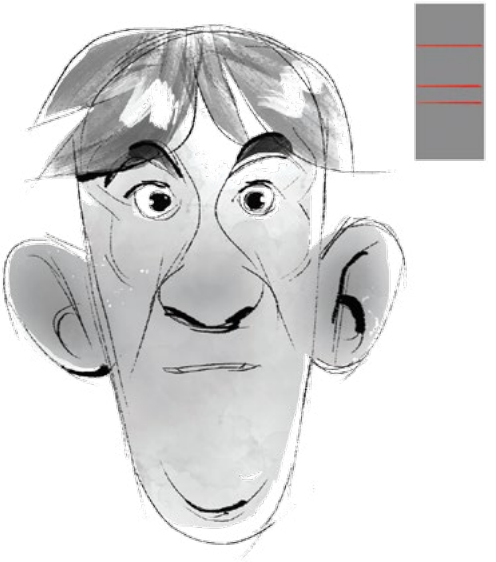


La cara de este personaje tiene forma de triángulo, pero el peinado lo hace parecer más cuadrado. Los bordes de estas dos formas están redondeados para darle al personaje un aspecto amigable. El tamaño exagerado de los ojos, los rasgos suaves y las puntas de los cabellos encrespados hablan de juventud, bondad y sociabilidad.

Este valiente personaje tiene rasgos ásperos y duros. Se expande hacia abajo y parece pesado, lo que habla del carácter del héroe. Las formas del peinado, la nariz, las orejas, la mandíbula y el mentón son afiladas, casi puntiagudas, lo que atestigua el carácter áspero y duro del personaje.

La cabeza de esta niña se asemeja a una forma de bob, lo que la hace lucir divertida y ridícula. En este caso, las dimensiones de su frente y orejas se exageraron para hacer la imagen más expresiva, mientras que otros rasgos faciales, por el contrario, se dibujaron cerca de los tamaños normales para enfatizar la forma de la cabeza del personaje.

Recuerda que la forma del cabello también puede servir como un medio adicional para dar forma al rostro del personaje. En esta imagen, puede ver una forma rectangular, en la parte inferior de la cual se concentran los rasgos faciales del personaje. La parte superior del rectángulo está ocupada casi en su totalidad por cabello, lo que hace que el personaje sea más interesante visualmente.



La forma de la cabeza de este personaje se basa en un rectángulo. En el diagrama de la esquina superior derecha, puede ver que dibujé los rasgos de su rostro a la misma distancia entre sí, porque los personajes con tal disposición de rasgos suelen parecer aburridos y menos atractivos. En este caso, la línea de los ojos es muy alta, lo que hace que el personaje luzca ingenuo. Las dimensiones de la nariz y las orejas se exageran para enfatizar el descuido del héroe.

La forma básica en este ejemplo es un trapezoide extendido hacia abajo. Representa a un personaje cerrado y reservado, por lo que sus rasgos faciales también están cerca unos de otros. Por lo tanto, queda mucho espacio libre en su rostro, lo que hace que el personaje parezca grande y regordete.

Este rostro tiene la forma de un rectángulo aplanado, lo que da la impresión de que el personaje es de pequeña estatura. Incluso sin verlo en su totalidad, ¡concluye que no puede ser alto! Los rizos suaves indican su carácter suave.

Este ejemplo muestra un personaje con una cara que se estrecha hacia abajo en un trapecio. Casi todos sus rasgos faciales se concentran en la parte inferior, mientras que en la parte superior están solo la frente y los ojos, lo que hace que el personaje parezca abstruso; es probable que sea un villano insidioso.

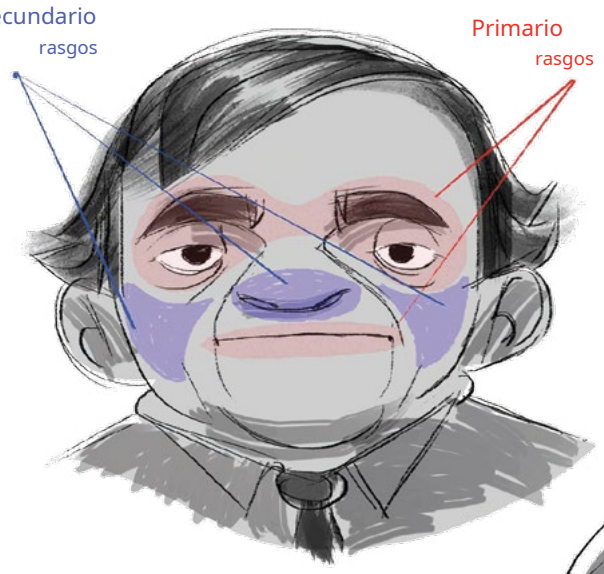
La forma principal aquí es un círculo. Los ojos y la nariz están muy juntos, y la boca está en la parte inferior de la cara, lo que la distingue del resto de las características. El tamaño de la boca también ayuda a crear la impresión de que el personaje está charlando incesantemente.

En este ejemplo, la forma principal es un trapezoide que se expande hacia arriba. La parte superior del trapezoide define la forma del peinado, que es un rasgo de carácter muy importante. Redondeé los bordes de la forma para que el personaje pareciera más amigable, pero su boca y la parte inferior de la cara indican que tiene un carácter severo e inflexible. Un personaje así podría ser un maestro de escuela.

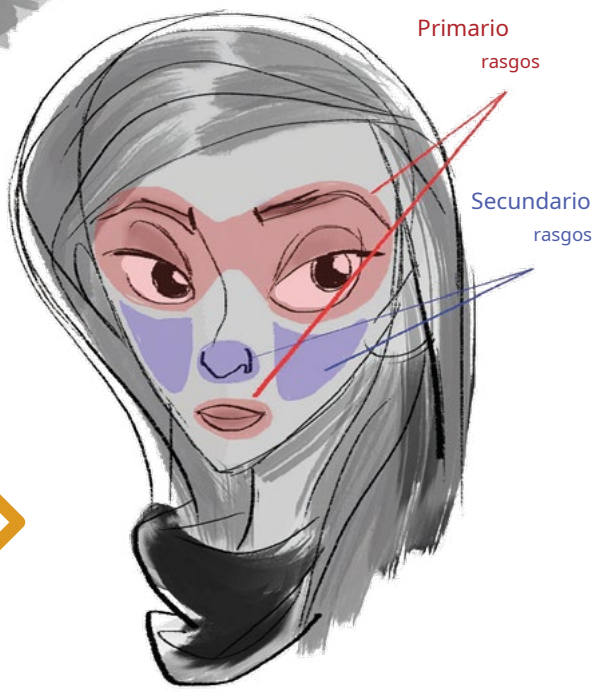
Este personaje infantil tiene una cabeza grande y redondeada y ojos grandes que indican una edad temprana, pero su rostro es de forma triangular. La repetición de la nitidez del triángulo en sus rasgos faciales hace que el personaje sea más dinámico. Las puntas afiladas del cabello y la barbilla indican su movilidad y también le dan una apariencia seria más allá de su edad.

expresiones faciales

Una de las habilidades más importantes que debe tener un artista de personajes es la capacidad de mostrar los sentimientos de los personajes, de decirle al espectador lo que piensan los personajes. Con la ayuda de la forma general de la cabeza y los rasgos faciales, el artista crea el carácter del personaje y, a través de la expresión de su rostro, muestra sus emociones. **Primario** rasgos que formulario expresión caras, se puede atribuir a dos grupos: **área de los ojos** y **área de la boca**... El área de los ojos son los ojos, las cejas y el espacio que los rodea, y el área de la boca es la boca y los labios. Rasgos como**las mejillas**, **nariz** y **frente** podría ser considerado **menor**, porque su movimiento en la cara depende del cambio en la posición de los rasgos primarios. Para Para crear expresiones faciales creíbles de los personajes, tendrás que experimentar y practicar mucho. Al estudiar la estructura de los músculos faciales, comprenderá exactamente cómo se pueden mover las características. Al dibujar la expresión facial de un personaje, un espejo será útil para que usted mismo pueda representar la emoción deseada mientras trabaja.



Aquí, un personaje se representa con una expresión neutra y los rasgos clave indicados. Los rasgos primarios (ojos y boca) están resaltados en rojo y los rasgos menores (nariz y mejillas) están resaltados en azul. Como se mencionó anteriormente, la expresión facial está formada por los rasgos primarios, y los secundarios son los responsables de su naturalidad.

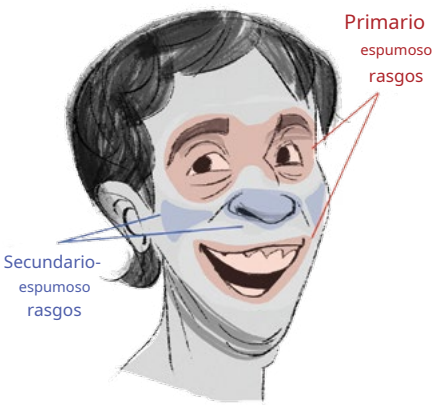


Aquí ves un personaje femenino con una expresión facial neutra. En este ejemplo, de la misma manera, las características primarias y secundarias se resaltan en rojo y azul, respectivamente. También puedes transmitir las emociones de un personaje con la ayuda de su cabello.

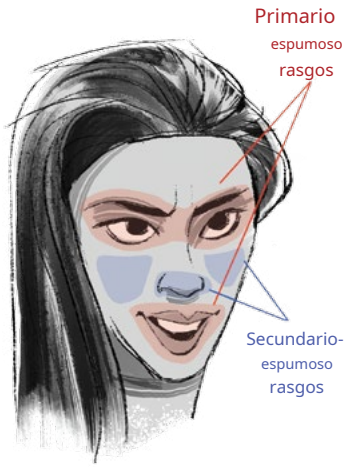
Las expresiones faciales de tus personajes serán más convincentes si las reproduces frente a un espejo, ¡incluso si tienes una mirada un poco ridícula! Al crear las expresiones faciales de los personajes, comience con la manipulación más simple de las características principales y luego imagine cómo las características menores pueden reaccionar a un cambio en su posición. Esto hará que la expresión facial de tu personaje parezca creíble y el personaje más animado.

A continuación se muestran algunos ejemplos de expresiones faciales simples con explicaciones de sus procesos.

construir. La tabla en la parte inferior de la página contiene una lista corta (que de ninguna manera puede llamarse exhaustiva, dada la amplitud del espectro de las emociones humanas) de formas de cambiar los rasgos primarios y secundarios para crear ciertas expresiones.



Este personaje tiene una expresión alegre y tonta en su rostro. Las cejas levantadas y una amplia sonrisa son características primordiales, mientras que las fosas nasales hinchadas, los dientes abiertos y los pliegues alrededor de la nariz y los ojos aparecen como una respuesta de rasgos menores al movimiento de los paramounts.



La expresión en el rostro de este personaje femenino se puede llamar malévola. Las cejas caídas muestran enojo y una sonrisa sugiere que está tramando algo mal. La cabeza está girada de tal manera que se ve malhumorada, lo que hace que su apariencia parezca aún más siniestra.

Este personaje parece estar bastante avergonzado y preocupado debido a las cejas fruncidas y los dientes apretados.

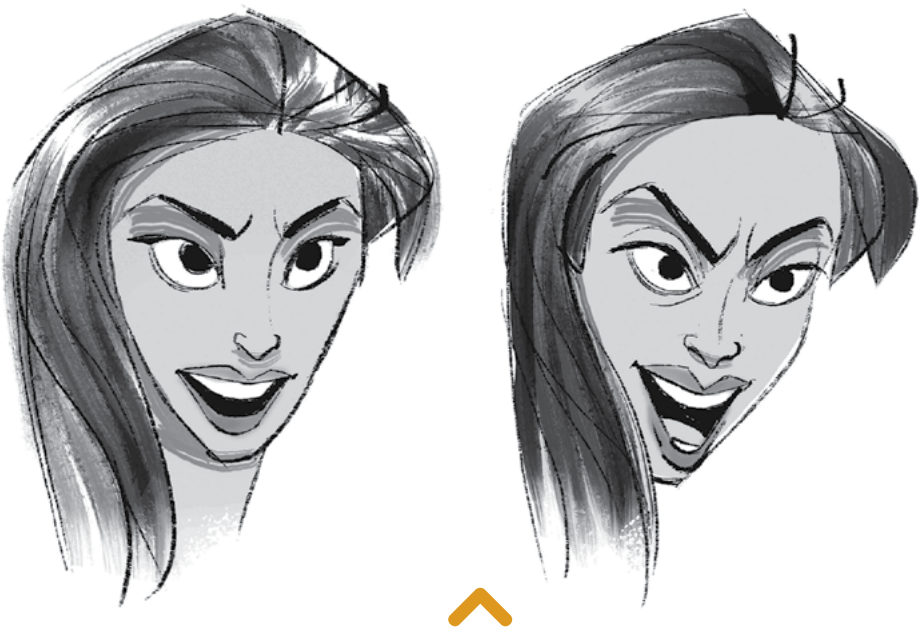
Felicidad	Tristeza	asco	Asombro	Enfado	Temor
Esquinas de la boca estirarse hasta.	Esquinas de la boca bajar.	Labio superior sube.	Boca se abre.	La boca se contrae.	Boca se abre.
Las mejillas subir.	Interno esquinas de los ojos subir.	Nariz frunce el ceño.	Cejas subir.	Los labios pueden ser muy comprimido	Esquinas de la boca un poco bajando estirar y estirar son más anchos.
Entrecierra los ojos están.	Las cejas pueden fruncir el ceño.	Cejas bajar.	Ojos abiertos son revelados.	cuando ira abierta el personaje puede gritar.	Levantando las cejas y turno están más cerca el uno del otro
Alrededor de los ojos formado arrugas	Poder mostrar a través de lágrimas.	Entrecierra los ojos están.		Opus de cejas arrepentirse y muévete amigo más cercano	A amigo.
Puede ser simple beber lágrimas.	La cabeza puede estar inclinado camino hacia abajo.	La cabeza puede moverse por el lado.		A amigo.	Párpados superiores subir.
				Ojos entrecerrar los ojos.	En la frente puede a aparecer pliegues.

Exagerar las expresiones faciales.

Como comentamos en el capítulo sobre gestos y poses, una expresión facial convincente ayuda a los espectadores a comprender al personaje más rápidamente y también presenta **dinámica** y lo hace **visualmente interesante**... Para crear rostros más expresivos, exagere las formas de las características principales y hacer espumoso, por el contrario, más moderado para mantener el equilibrio. Al crear expresiones faciales exageradas, necesitará conocer formas realistas, que luego podrá simplificar y encontrar la mayor cantidad posible. **expresiones vívidas** en una forma más estilizada. A la cabeza

En los ejemplos aquí, puede ver los rasgos que están involucrados en la expresión facial de un personaje y cómo se pueden modificar para crear una apariencia más exagerada y estilizada.

El rostro de la izquierda es una versión más estilizada del hombre alegre de la página anterior. Puedes ver cómo los rasgos primarios (cejas levantadas y una amplia sonrisa) se han exagerado para enfatizar la emoción del personaje. Sus ojos se entrecerran para enfatizar las mejillas demasiado levantadas. En la expresión del personaje de la derecha, los rasgos primarios se exageran tanto que su rostro parece a punto de estallar. La forma triangular de la boca se ha vuelto más pronunciada, los ojos se estrechan más y las cejas se levantan tanto que son casi invisibles. La forma general del cabello y la cabeza también se exagera para resaltar la expresión alegre y feliz del personaje.



El rostro que se muestra a la izquierda es nuevamente una versión estilizada del personaje de la página 49. Observe que el ángulo de sus cejas se ha vuelto aún más nítido y la forma triangular de su rostro es obvia, lo que la hace parecer antipática. La forma elegante del peinado le da un aspecto elegante pero villano. En la versión más estilizada de la derecha, cada uno de los aspectos anteriores se exagera aún más, lo que hace que el personaje sea más expresivo: sus cejas se ven nítidas, su sonrisa se nota y la forma triangular de su rostro se enfatiza por la forma de su peinado.

En versiones más exageradas del personaje perturbado de la página 49, la línea de las cejas y los dientes se dibuja de la manera más expresiva posible, mientras que rasgos menores como arrugas en la frente y arrugas alrededor de los ojos y la nariz sirven para crear una emoción más creíble. Tenga en cuenta que en el ejemplo de la derecha, los ojos están dirigidos hacia arriba y hacia la izquierda, lo que generalmente significa que el personaje está recordando un momento determinado, que probablemente sea la razón de la incomodidad.

En las siguientes páginas, verá ejemplos de expresiones faciales exageradas y aprenderá a representar el espectro emocional de personajes estilizados.

Este personaje femenino tenía miedo de algo. Sus cejas preocupadas y la línea de su boca, junto con los ojos muy abiertos y las pupilas entrecerradas y ligeramente dibujadas, transmiten miedo.

¡Y este personaje acaba de ver algo terrible! Sus ojos y boca bien abiertos hablan de un estado de conmoción, y el ángulo del arco de sus cejas habla del horror que experimenta por lo que ve.

Esta chica esta asustada sobre lo que vio. Tiene los ojos y la boca bien abiertos y las cejas arqueadas con alarma. Parece que está a punto de gritar.

Este ñu agitado está en problemas. Las cejas levantadas y los ojos sorprendidos transmiten una sensación de conmoción e incredulidad. La pronunciada curvatura de la boca y los dientes apretados muestran lo aterrorizado que está el personaje.

Este chico acaba de escuchar la señal de un camión de helados. Su sorpresa y asombro se transmiten a través de cejas levantadas y arqueadas, ojos y boca bien abiertos.

Este personaje está capturado en un momento emotivo y triste. Sus cejas reflejan el grado de excitación, su cabello cae al azar sobre su rostro y su boca está muy abierta como si se estuviera preparando para decir algo en su defensa.

Este personaje está entristecido, tiene la cabeza gacha y su cabello cubre su rostro. Las cejas se juntan y la boca abierta indica que el personaje está a punto de llorar. Las fosas nasales hinchadas y los pliegues alrededor de los ojos ayudan a intensificar las emociones.

Este punk está disgustado con algo o alguien. Las cejas fruncidas transmiten una sensación de ansiedad y los dientes apretados indican malestar. Las fosas nasales ensanchadas intensifican la mueca de disgusto. En este caso, los rasgos menores son tan importantes como los principales.

Este niño claramente no está contento con la noticia que ha escuchado. Sus cejas están bajas, sus ojos están muy abiertos y su mirada está enfocada en un punto, lo que hace que el personaje parezca enojado y resentido.

Como se puede ver en las cejas caídas, las fosas nasales ensanchadas y una boca curva con un labio ligeramente mordido, esta mujer está disgustada.

Este chico tiene un estado de ánimo sombrío. La falta de entusiasmo y la depresión se transmiten mediante el uso de un cabello que cubre, las cejas fruncidas, los ojos cerrados y el ceño fruncido.

El rostro de este personaje muestra sorpresa, y las cejas enarcadas y la forma de la boca abierta indican que la sorpresa fue agradable.

A juzgar por las cejas levantadas, los ojos sorprendidos y la mandíbula relajada, este elefante vio algo inesperado. Sus orejas y tronco también están bastante relajados, lo que agrega expresividad a su apariencia.

Las características clave de este personaje enojado son las cejas caídas y la boca muy abierta, como un hombre que grita.

Este hombre está asombrado por el hallazgo inesperado, como lo demuestra su boca y los ojos bien abiertos por la conmoción.

Este mono desnudo es muy infeliz. - El ceño fruncido, los ojos malvados y una sonrisa feroz le dan una apariencia intimidante.

y una mirada formidable.

Los ojos cerrados y las cejas fruncidas de este hombre modesto crean una sensación de paz. Si está dibujando un personaje mayor, puede exagerar los músculos y pliegues faciales, como se hizo aquí en el área de los ojos.

Una mujer mayor parece infeliz, como lo demuestran las cejas fruncidas y una línea de boca curva que expresa enojo. La cabeza cuadrada y los peinados realzan el aspecto austero del personaje.

¡Este niño no tuvo suerte de encontrarse con brócoli! Su repulsión se puede ver en la forma en que cerró los ojos, frunció el ceño y se mordió la lengua. Sus fosas nasales se ensanchan y su cabeza se inclina ligeramente hacia atrás, lo que hace que su expresión facial parezca aún más convincente.

El diseño de este divertido gatito sigue los mismos principios que el diseño de personajes humanos. Las cejas del gato están levantadas pero relajadas, la boca se estira en una amplia sonrisa y las orejas están erguidas.

Las cejas levantadas, la amplia sonrisa y los ojos cerrados de esta niña alegre dan testimonio de su buen humor.

Las cejas levantadas y una amplia sonrisa indican que el personaje está emocionado y feliz. Los rasgos secundarios, nariz y párpados, también se elevan y agregan una expresión natural al rostro. La forma libre y dinámica de su peinado sirve como un medio adicional para reflejar la emoción del personaje.

Traducido del ruso al español - www.onlinedoctranslator.com

teoría del color

iris maddy

Hay muchas formas de aplicar la teoría del color, cada una de las cuales se basa en puntos de vista científicos específicos y en las preferencias individuales de los propios artistas. A medida que estudie la teoría del color, aprenderá a percibir la gama de una imagen como un mundo separado y **atmósfera**que eres libre de crear y cambiar a tu discreción, de forma similar a como dispones del diseño de tus personajes. Al elegir colores y sus combinaciones, tiene la oportunidad de administrar**hay tres de nosotros-por**, **sensación** y muchos otros aspectos insustanciales del diseño, gracias a los cuales tu creatividad dejará **emohuella nacional** en el alma del espectador.

El uso ineficaz del color y la pérdida del color de acento es un error común en la práctica, por lo que deberá tener cuidado constante de aplicar correctamente parámetros como la saturación y la pureza (consulte las definiciones de estos conceptos a continuación), etc. tonos y colores y crean variedad y armonía. Para utilizar el color de forma eficaz, debe prestar atención a la luz y al color en fotografías, películas, pinturas y en la vida real. En este capítulo sobre conceptos básicos de la teoría del color, primero se familiarizará con**rueda de color**y luego aprenda a usar diferentes esquemas de color para crear diseños visualmente atractivos que ayuden a los espectadores a comprender mejor a sus personajes, sus personajes e historias.

Términos útiles de la teoría del color

El color tiene tres cualidades que debe tener en cuenta si planea comprender la teoría del color. el tono suele equipararse en nuestras mentes con el concepto de "color". un color puede ser, por ejemplo, rojo, amarillo, azul, etc. brillo se refiere al grado de claridad u oscuridad de un color. Por ejemplo, el color puede ser verde claro o verde oscuro. La cromaticidad de un color se entiende como su "pureza", que, a su vez, se correlaciona con la ligereza. por ejemplo, el rosa pastel tiene una cromaticidad más baja que el carmesí profundo.

circulo de color

La rueda de colores es una herramienta indispensable para representar y elegir combinaciones de colores. Hablando sobre**armonía de color**, nos referimos a diferentes proporciones entre las secciones individuales de la rueda de colores, que son herramientas familiares de todos los artistas. En la página siguiente, verá ruedas de colores que le muestran las técnicas de armonía de colores más comunes y cómo crear combinaciones de colores espectaculares.

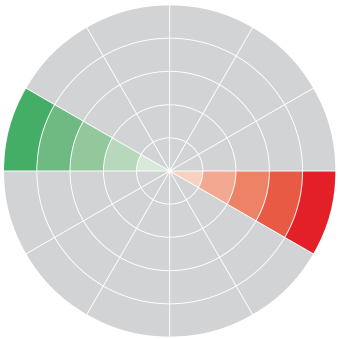
Si usted, como yo, elige colores de manera intuitiva, entonces puede resultar inusual que verifique las distancias entre los colores antes de comenzar a trabajar. Sin embargo, al darse cuenta estos principios, elegirá los colores con más confianza y conciencia.

También puede elegir combinaciones armoniosas basadas en**esquemas de color**, que representan una línea, un triángulo (ver ejemplo en la página siguiente), un cuadrado o un rectángulo, dibujados sobre la rueda de colores y delimitando así sus áreas individuales. Como resultado, obtiene un conjunto limitado de colores, uno de los cuales, a su discreción, será dominante y todos los demás, adicionales. Esta es una forma desafiante y educativa de trabajar con el color y encontrar nuevos esquemas de color. La rueda de colores también ayudará.

le facilitan la transición a tonos más cálidos o más fríos en relación con el origen si desea cambiar los tonos o la temperatura de los colores en su gama.

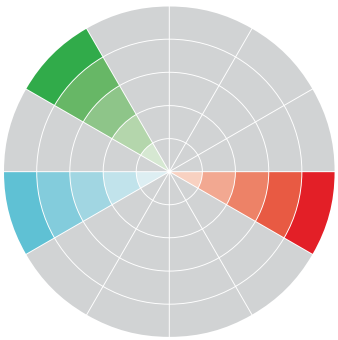
En conclusión, cabe señalar que la mayoría de las ruedas de color son subjetivas y no dan una idea fiable de la distribución de colores en el espectro. En la práctica, encontrará que algunas ruedas de colores funcionan para usted, mientras que otras no. Eche un vistazo de cerca a las ruedas de color en la página siguiente y piense cómo podría aplicar estas teorías al elegir colores para sus personajes.

Suficiente delante de ti **estándarcirculo de color**pero no debe olvidarse que todas las ruedas de color son subjetivas y pueden diferir entre sí.



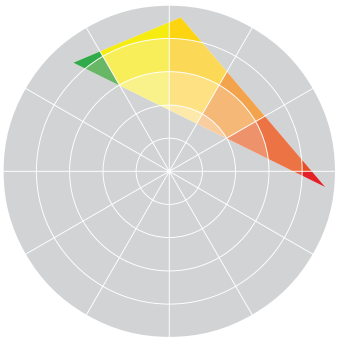
Colores complementarios situadoen la rueda de colores uno frente al otro. El verde y el rojo son un ejemplo popular de combinaciones de colores complementarios. Estos dos colores pueden ser iguales o uno de ellos puede ser un poco más contrastante.

colores analógicos (relacionados)son un grupo de tres colores dispuestos en una rueda de colores uno tras otro. Por ejemplo, azul, azul verdoso y verde. Con esta combinación de colores, puede crear una gama tranquila, casi monocromática, sin fuertes contrastes de tono.



dividir esquemas de color complementarios combinar en sí mismoslos principios de las combinaciones descritas anteriormente. En lugar de usar una combinación de colores complementarios con el color base, usa dos colores a cada lado del color complementario. Esta gama de rojo, azul-verde y amarillo-verde es un poco más compleja, pero tan eficaz como la combinación complementaria habitual de rojo y verde.

V **combinaciones de tríadas** los colores involucrados están ubicados en un círculo a la misma distancia entre sí. Por ejemplo, naranja, violeta y verde juntos forman una tríada. Esta es una buena forma de crear una escala variada pero ordenada para tu personaje.



Aqui ves un ejemplo **esquemas, limcobertura de corte** rueda de color.El área resaltada en el ejemplo incluye tonos de amarillo y naranja, así como acentos de rojo y verde, para crear una gama armoniosa y sobria.

Recuerde, no está obligado a utilizar colores brillantes.

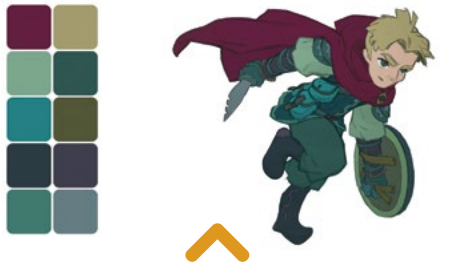
A la hora de crear un personaje, se acostumbra hacer acentos de color en puntos de especial interés (por ejemplo, pintar un elemento importante en un color llamativo) y, por el contrario, amortiguar el resto de colores. Con esta técnica, puede hacer que toda su gama sea más interesante en términos de variedad de colores, pero aún así no debe dejarse llevar.

Al comienzo de su carrera creativa, le resultará difícil crear combinaciones de colores armoniosas y atractivas. Un error común es utilizar colores saturados, brillantes y llamativos, que al final no hacen que el trabajo sea interesante. Hay muchas variaciones en las que los grises o marrones iluminan otros colores. Por lo general, un artista novato necesita algo de tiempo para acostumbrarse a esta idea. la mayoría de nosotros sólo con experiencia llegamos a darnos cuenta de la importancia del papel que juegan estos colores.

Ejemplos de combinaciones de colores

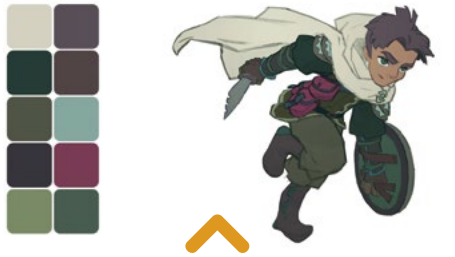
Dependiendo de la complejidad del diseño, es posible que necesite más de dos o tres colores. Para que un personaje se vea único y diferente de los demás, necesita más tonos y más**acentos**... En esta etapa, la creación la gama puede parecer una tarea bastante abrumadora. Simplemente esparciendo colores aleatorios por la imagen, se rompe**unidad**y el diseño no parecerá completo. Cuando trabaje con color, debe combinar elementos en grupos y hacer madre sobre cómo se pueden utilizar estos grupos de manera eficaz. Echemos un vistazo a las escalas y las combinaciones fuertes y débiles a continuación.

En este caso, el color rojo brillante de la capa se hace especialmente dominante. Otros elementos tienen un tinte rojo, lo que crea una unidad. Los verdes apagados y oscuros y un par de neutros crean un contraste interesante pero tenue.

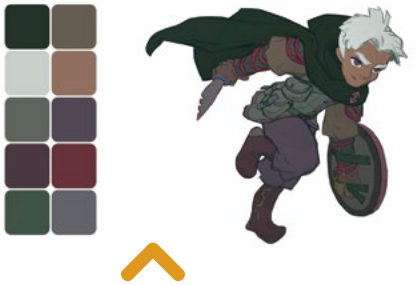


Una de mis combinaciones de colores favoritas es la versión más fría del par complementario de rojo y verde. Con colores neutros y tonos oscuros, puede agregar un poco de variedad a una combinación que ya es beneficiosa para todos.

Esta gama es un ejemplo de colores incongruentes. Los elementos violetas se ven aleatorios y espeluznantes, y el contraste en el esquema de color del escudo es demasiado duro considerando que es el punto focal del personaje. En comparación con las combinaciones de colores anteriores, esta opción es desafortunada.



Me gustan mucho los tonos neutros y el hecho de que, debido a los colores apagados, el punto brillante adquiere un acento adicional, como en esta imagen las bolsas rosas. Incluso si está trabajando con un esquema de color neutro, debe considerar la interacción entre colores cálidos y fríos.



Aunque esta opción es muy similar a la primera gama, no parece tan atractiva en absoluto. La uniformidad es buena, pero cuando hay demasiada, las áreas de colores y sombras contrastantes (la cabeza y los brazos del personaje) cortan el ojo.

Esta gama es más armoniosa, pero incluye demasiados colores de transición entre amarillo verdoso y azul verdoso (en la camisa, mangas y bolsillos), lo que hace que parezca descuidadamente compuesta. Un sentido de la proporción y un enfoque reflexivo ayudarán a evitar tales errores.

Contar historias con color

El color puede expresar varios aspectos del carácter de un personaje. Hay muchas formas de utilizar el color adecuado para diferentes situaciones, que van desde **simulación emocionalvolismo** y terminando con una pizca dealgunos aspectos del mundo circundante. Los colores tienen diferentes significados y tienen connotaciones tanto positivas como negativas según el contexto cultural. Ciertos colores pueden hablar de elementos.**medio ambienteniya** carácter, sobre las condiciones en las quea la que nació o se adaptó. Puede ser agua, suelo, vegetación, animales, edificios y todo lo que sea importante para el personaje. Usando la gama pueden **entregar** información sobre la estación o el clima. Los colores oscuros y saturados crean un ambiente más dramático que los colores claros y brillantes.

Pregúntese qué es exactamente lo que quiere **para expresar** en su trabajo, para que su mente aprenda a elegir intuitivamente los colores apropiados. Busque referencias con un estado de ánimo similar y piense en qué crea exactamente el efecto deseado. Además, no debe detenerse en la primera escala inventada, porque como resultado de una búsqueda adicional puede llegar a resultados más interesantes y **combinaciones inesperadas**... Por ejemplo, instintivamente elijo El clásico rojo brillante para la capa del niño ladrón de la página anterior, pero el mismo diseño se puede abordar de manera diferente y utilizando otras combinaciones para lograr resultados interesantes, como en el ejemplo.

Ya nos hemos dado cuenta de que diferentes tonos, temperaturas y combinaciones de colores pueden afectar la percepción del color y la experiencia del espectador. El conjunto de colores que se muestra arriba no puede considerarse completo, pero gracias a él podrás comprender algunos de los estados de ánimo y significados con los que se asocian ciertos colores. Con esta información, puede continuar con su propia investigación de colores.

El turquesa brillante a menudo se asocia con tranquilidad y serenidad. Se cree que este color energiza y crea equilibrio. Es un color sereno con un toque alegre y positivo.

El naranja, como el rojo y el amarillo, es un color muy vivo y brillante. Es cálido, amigable y alegre, asociado con la motivación y la emoción, y estrechamente asociado con imágenes de fuego y puestas de sol.

El marrón está asociado con la calidez, la naturaleza, los árboles, la estabilidad, la tierra y la confiabilidad. Se asocian sentimientos de comodidad y comodidad hogareñas. Este es un color muy variado, cuyo estado de ánimo dependerá de su tono.

El amarillo es un color tan enérgico que se asocia con alegría, energía positiva, momentos propicios y espontaneidad. Es un color cálido asociado al sol y, por tanto, al verano y a una sensación de calidez.

El púrpura o violeta se puede asociar con la espiritualidad, la imaginación y el misterio. Parece mágico, creativo y original, incluso puede estar asociado con algo sobrenatural. Es un color inusual, inspirador y misterioso.

El rojo es probablemente uno de los primeros colores que damos significado y tiene más significado. Puede significar amor, emociones fuertes y pasión. Llama la atención. Al mismo tiempo, está asociado con el fuego, la lujuria, la ira, la fuerza, la ira o el peligro.

Los tonos de verde generalmente se perciben como símbolos de crecimiento y vitalidad. Están asociados con la renovación, la salud, la juventud, el follaje, la suerte y el renacimiento. El verde también es el color de los celos.

Este gris neutro fresco puede ser un color semiformal y discreto. Debido a que el color es frío, no parece transmitir ninguna emoción. Está asociado con un sentimiento de soledad.

El azul simboliza sabiduría, conocimiento, confianza, paz, armonía y lealtad. También puede ser frío, indiferente, lúgubre y rebelde.

Ejemplos de paletas

Ahora veremos ejemplos de esquemas de color y valores en el contexto de varias personajes. En la mayoría de los casos, tendrás que experimentar para encontrar los colores perfectos para tus personajes. para adaptarse y cambiar decisiones en el curso del trabajo.

VENDEDOR DE FRUTA

La paleta de este personaje debe transmitir una sensación de ligereza y destreza, además de fuerza. Parece inusual, atractivo y astuto. Esta gama utiliza tonos contrastantes más claros y ricos, junto con una versión ligeramente distorsionada del par complementario de púrpura y amarillo y varios colores neutros que, cuando se combinan entre sí, hablan de la personalidad del personaje.

información adicional

Hay muchos recursos, herramientas y técnicas útiles que los artistas pueden utilizar para aprender a trabajar con el color. Recomiendo leer los libros y materiales en el sitio web de James Garney (http://www.huevaluechroma.com/) para aprender más sobre cómo crear esquemas de color limitados. Mantener y analizar la "carpeta con inspiración" también te permitirá comprender qué quieres lograr con el color y qué cualidades de las imágenes que te gustan, ya sea fotografía o pintura, te parecen las más poderosas.

Esta versión azul / verde transmite una sensación de comodidad más que los otros dos colores. Las temperaturas y los colores son más relajados aquí, mientras que el azul intenso parece mágico y tranquilo. En este rango, el amarillo parece aún más divertido, mientras que una o dos variaciones de un verde más cálido evitan que el amarillo se salga del esquema de color azul dominante.

¡Cada vez que uso rojo y verde juntos, trato de evitar que me asocien con la Navidad! Esto se puede lograr utilizando colores similares, como lavanda y amarillo-naranja, con los que se pueden agregar acentos. Gracias a esta técnica, haces que la escala sea más atractiva y evitas asociaciones innecesarias.

guerrero elfo

La escala de esta elfa coincide con su postura segura, transmite la pureza y sofisticación de su armadura, contra la cual el color de cabello azul parece aún más impresionante. Sus ojos son de un tono púrpura inesperado, pero no áspero, que se repite aún más en su falda y bufanda. El contraste entre los elementos principales aquí parece especialmente majestuoso y notable.

Esta opción no parece tan majestuosa como la de la izquierda. Los colores aquí son la encarnación de un poder más terrenal. Gracias a los tonos cálidos, el elfo parece más cercano a la vida simple y al bosque. Su expresión orgullosa parece cambiar con los colores y es diferente a las otras dos.

Esta gama mayoritariamente neutra incluye algunos colores más cálidos que crean incomodidad (por ejemplo, ojos morados y cabello amarillo verdoso). Parece saber más que nosotros y no es tan amigable como las dos versiones anteriores del personaje. Sus mangas limpias y brillantes y su armadura más decorativa hablan de su inteligencia superior.

Enano sabio

Este chico debe verse sabio y al mismo tiempo amigable y distintivo. La ropa de tonos tierra, junto con una túnica del color del vino, le dan un aspecto sazonado pero noble. A juzgar por su apariencia, puede contarles a los aventureros los diferentes tipos de armas que ha dominado en batallas y entrenamientos.

Piensa en la trama

Como ya habrás notado, cambiar la combinación de colores de un personaje puede afectar en gran medida su carácter, entorno y rol. Al elegir una escala, no se detenga en un esquema armonioso y equilibrado, sino que tenga en cuenta la historia de su personaje. ¿Debería ser reservado y discreto? rico y pretencioso? Asegúrate de que la escala que elijas coincida con el personaje y la historia.

Esta escala casi completamente verde, con algunos tonos neutros y rojos fuertes, hace que el personaje se vea más áspero y vivo que los otros dos. Incluso parece un poco astuto. Da la sensación de que conoce muy bien la ciudad y, posiblemente, tabernas y pubs.

La escala azul de este personaje deja en claro instantáneamente que tal gnomo probablemente leerá sobre hechizos, maná y efectos mágicos simplemente debido al hecho de que usa tonos más fríos y claros en su ropa, y su barba y cabello son de un azul profundo. ...

Halconero

Los colores intensos y contrastantes hacen que el personaje se destaque y dé la impresión de que tiene poder sobre las condiciones que lo rodean. La paleta oscura transmite la fuerza del personaje, y la sombra muy clara y pura del plumaje del pájaro habla de su orgullo por su oficio.

Esta cordillera parece recordar más a una especie de marisma donde crecen musgo, árboles y muchas plantas. Este personaje puede mezclarse y cazar sin que nadie se dé cuenta. La versión alternativa del personaje está perfectamente caracterizada por esta escala, aunque no contenga el espíritu heroico que está presente en la primera versión.

Esta gama oscura habla de engaño y posible toxicidad debido a la combinación de tonos verdes y rosados. Ahora el personaje parece más un ninja o un asesino. Su pájaro también parece pasar desapercibido. El personaje está envuelto en una atmósfera de misterio, que no está en las dos versiones anteriores.

Creación de personajes estilizados

amanda jolly (Con Kevin Roallan y Hisham Habchi)

Diseñar un personaje estilizado es un proceso no lineal e individual, pero podemos destacar algunos pasos generales. Si va a trabajar teniendo en cuenta lo siguiente puntos clave, tus personajes serán más interesantes, sobresalientes y reflexivos. En este capítulo, repasaremos los pasos básicos del proceso de estilización. Los básicos que se muestran aquí los pasos se aplicarán en las siguientes partes del libro, por lo que le recomiendo que se familiarice con ellos directamente ahora y trate de aplicarlos gradualmente en su trabajo.

1. idea

Al crear cualquier personaje, primero debes comprender quién es. puede determinar esto haciéndose algunas preguntas clave. ¿Qué papel juega el personaje en la historia? ¿Qué motivos los impulsan? ¿Qué tipo de personalidad o arquetipo representa? Cada aspecto del diseño se basa en el conocimiento de su propósito, por lo que cada paso posterior será más reflexivo. si trabaja como artista de personajes, se le dará cierta información en el informe, que generalmente contiene un resumen del personaje, el rol y la apariencia del héroe. sin embargo, es probable que se encuentre con algunos vacíos que tendrá que llenar por su cuenta a través de la investigación, la historia y sus propias ideas. Los artistas tienen diferentes enfoques para generar y desarrollar ideas. la herramienta que se muestra en este libro se llama mapa sensorial, con el que puedes anotar tus pensamientos y desarrollarlos en base a la base que ya tienes. aunque no puede esperar para empezar a dibujar, es muy importante incorporar este paso en su flujo de trabajo.

Cuando creas un personaje estilizado, realmente decides qué elementos mejorar. esta exageración le dice instantáneamente al espectador cómo interpretar al personaje y por qué. como resultado de la estilización, también se esfuerza por conseguir un personaje memorable, notable y reconocible. En su mayor parte, aquellos aspectos que elija exagerar tendrán un impacto posterior en los espectadores. investigar los rasgos de carácter desde el principio le permitirá maximizar las áreas de estilo e ir más allá del resumen.

Ejemplo

Veamos el proceso de creación de un personaje: la pareja del protagonista. Este compañero es un compañero alegre al que le encanta bromear y comer deliciosamente, pero al mismo tiempo es un guerrero experimentado. La escena es la Francia del siglo XVI. Con los datos clave, puede difundir aún más el concepto, crear una historia y presentar características distintivas.

Kevin Roallan dice: “Cuando trabajaba en este personaje, me concentré en sus características principales y traté de encontrarle un contexto. ¿Qué lo define como actor, qué puedo agregar a su imagen para que el personaje parezca más creíble y voluminoso? "

2.Investigación

Una vez que hayas descubierto lo que quieres de tu personaje, puedes comenzar a explorar. este es el paso más importante en el camino hacia la creación de personajes, que, desafortunadamente, muchos artistas pasan por alto, creyendo erróneamente que solo aquellos que no tienen imaginación necesitan exploración. no es así en absoluto. la investigación no solo permite un personaje más realista, sino que también abre muchos caminos creativos para el artista en los que él mismo quizás no hubiera pensado. Por lo general, nuestros recuerdos de un animal, los detalles de un traje histórico o las características étnicas de la apariencia no son tan interesantes y precisos como la información que se puede obtener al estudiar las referencias.

Es muy importante construir una biblioteca visual, porque es con ella que comienza la estilización. Al igual que la fase de desarrollo de ideas discutida anteriormente, la investigación le permitirá exagerar y acentuar los aspectos y rasgos deseados del personaje. Las referencias también ayudarán a que tu personaje sea más realista y, por lo tanto, más creíble, incluso si tu personaje vive en un mundo de fantasía o ciencia ficción.

Utilice libros, sitios web, redes sociales, revistas, documentales y observaciones de la vida. Es importante no solo mirar las imágenes que encuentre, sino también estudiarlas cuidadosamente y dibujar bocetos a partir de ellas. A través de esta práctica, se familiarizará con el lenguaje de las formas, los principios de construcción y las peculiaridades de las texturas de varios elementos antes de comenzar a aplicar este conocimiento en el trabajo sobre el personaje.

Ejemplo

Ahora puede empezar a buscar referencias que encajen con un personaje del siglo XVI. Encuentra ejemplos de trajes de época, arquitectura, arte y adornos específicos para la ubicación del personaje. Mire los tipos de actores o personas comunes que, en su opinión, se ajustan a la descripción del resumen, estudien su apariencia. Por lo tanto, a través de la investigación, creará una biblioteca visual.

Kevin Roallan dice: “A través de una selección de referencias, encuentro el aspecto y el carácter de un personaje y hago que su imagen sea realista. El personaje vive en una época y un lugar de la vida real, es imposible prescindir del conocimiento del contexto cultural ".

UTILIZAR MUDBOARDS

Hisham Habchi dice: “Normalmente paso una o dos horas navegando en Pinterest o Flickr, recopilando objetos, estados de ánimo, colores y estilos, que luego formo un panel de estado de ánimo al que me refiero mientras trabajo.

3. Primeros bocetos

Desafortunadamente, la primera idea que me viene a la mente nunca es la mejor ni la más interesante. podría molestarte si planeabas ahorrar tiempo, pero cuando lo piensas, tiene mucho sentido. Es probable que su primera idea, o algunas ideas, sea la más obvia. Si estamos tratando de crear un personaje memorable y original, entonces las soluciones obvias para su diseño definitivamente no funcionarán para nosotros. Por lo tanto, en las primeras etapas, descarte los dibujos detallados. Haga bocetos pequeños y rápidos para enfocarse en las formas exageradas que encontró durante la fase de exploración. su tarea es calcular el número máximo de ideas independientes que correspondan al informe. el propósito de esta práctica es que vea qué opciones de diseño tiene.

Los artistas utilizan una variedad de técnicas para trabajar con bocetos. algunos encuentran más conveniente trabajar con formas a través de siluetas, otros prefieren hacer bocetos de contornos aproximados. Encuentre una técnica que sea adecuada para usted y con la que pueda crear bocetos pequeños y rápidos. Cuando haya terminado con los bocetos, mírelos de cerca desde lejos, trate de evaluar las ventajas y desventajas de cada uno en el contexto de sus términos de referencia. ¿Qué aspectos del personaje querías enfatizar al pensar en la idea y buscar referencias? ¿Qué boceto refleja mejor tu idea? Esté preparado para el hecho de que este no siempre es un proceso lineal. A veces, de docenas de pequeños bocetos, solo uno será perfecto. tal vez solo elija los elementos exitosos de tres bocetos de seis. o incluso tienes que hacer dos o más series de bocetos, para encontrar un concepto adecuado. pero el resultado valdrá la pena todo el esfuerzo.

Ejemplo

Las formas curvas y redondeadas funcionan bien para el diseño del personaje de tu pareja, ya que debe lucir lindo y atrevido al mismo tiempo. Además, debería ser un adversario serio en la batalla, por lo que quizás debería hacerse alto y de hombros anchos o, por el contrario, bajo y fornido. Puede ser ágil y delgado, lo que le permitirá moverse, pero al mismo tiempo su estómago puede estar un poco lleno debido a su amor por la comida. Así es como creas diseños para ti, como si fueras un director de casting y audicionas a diferentes actores hasta que veas el correcto.

Alabama I metro escenayoSUELO
Key x norte R O un eth Rhode Island T está VAUCSO a

Utilizo referencias como base para los bocetos, pero también agrego mis pensamientos sobre el personaje. Intento alejarme de las variantes cliché de formas y tamaños y encontrar proporciones y proporciones interesantes ".

PIENSA EN EL PERSONAL

es importante tener en cuenta todo el elenco. Tenga en cuenta que es poco probable que su personaje sea el único protagonista. Compartirá el espacio visual con otros personajes, por lo que es importante crear un elenco que sea tan variado como es poco probable que lo sean tus bocetos en miniatura. No quieres que te confundan con un villano como compañero (a menos que ese sea el punto de la historia), así que piensa siempre en tus personajes como encarnaciones claras de sí mismos, tanto individualmente como entre otros.

4.formas base

Cuando finalmente haya elegido el boceto que más le guste (o combinado los dos), puede comenzar a trabajar en las formas y elementos individuales del personaje. a menudo, el diseño inicial parece ser solo una mezcla de formas combinadas en proporciones interesantes, por lo que puede haber mucho trabajo esperándote en esta etapa. ahora mismo, debes liberar todo el potencial inherente a la idea de dibujar. generalmente este proceso consiste en refinar el lenguaje de las formas del personaje, que discutimos en el capítulo "Figuras estilizadas", para que puedas usarlo para expresar el personaje del héroe.

Ahora que las formas básicas y el lenguaje de formas de sus miniaturas se han ampliado a una escala mayor, debe tener cuidado de no perder la claridad del diseño, de lo contrario, perderá más y más en el futuro a medida que agregue detalles menores. como utilería y accesorios ... Ponte a prueba superponiendo formas simples sobre el diseño para ver cómo las partes del personaje se relacionan entre sí a un nivel básico. También debes crear una silueta para el personaje para asegurarte de que las formas sean claras y expresivas. los artistas a menudo intentan dibujar diferentes gestos en esta etapa para probar cómo funciona el diseño. Dado que mostramos un proceso simplificado específicamente para el libro y queremos enfocarnos en cómo usar formas para construir un personaje, decidimos dejar los gestos y poses para etapas posteriores del trabajo.

Ejemplo

Aquí puedes ver cómo el diseño empieza a tomar forma. Cuando escala el personaje y comienza a trabajar en sus formas, es importante no perder la claridad y el atractivo del boceto, que sobre todo transmite la naturaleza alegre del héroe. Para ponerte a prueba, mira la silueta del personaje.

Kevin Roallan dice: "Me imagino al personaje delgado, anguloso, con bigotes y con una barriga pequeña, ya que le encanta pasar el rato en las tabernas y darse un festín en los banquetes".

El secreto en variedad

cualquier rango visual, y especialmente una imagen estilizada, parece más interesante cuando tiene diferentes proporciones. Los personajes que tienen partes pequeñas, medianas y agrandadas son más interesantes que los que no tienen variedad visual y se pueden doblar fácilmente por la mitad, son muy simétricos.

5.Detalles

En esta etapa, desatas el potencial de tu diseño, trabajas en los detalles del disfraz de tal manera que el ojo del espectador permanece exactamente donde se pretendía, y también aclaras aspectos del personaje como los rasgos faciales y su físico. formulario. Para facilitarte el trabajo te aconsejo que pintes directamente sobre las copias ampliadas de tus miniaturas, porque así puedes mantener el atractivo de un boceto en bruto, pero al mismo tiempo refinarlo y llevar el diseño a la versión final.

Ahora mismo, la investigación sobre vestuario, accesorios y adornos será útil: puedes agregar los toques finales y transmitir la historia del personaje y sus condiciones de vida. Por mucho que quieras tomar el atajo y saltarte algunas etapas, ¡siempre asegúrate de que tu personaje tenga una estructura bien definida, de la que hablamos anteriormente, antes de comenzar a finalizar los detalles!

CAMBIAR

Puede suceder que algunos de los detalles no funcionen como se esperaba cuando comienzas a diseñar la pose del personaje, pero siempre puedes retroceder uno o dos pasos para corregir cualquier inconsistencia o probar otros enfoques.

Ejemplo

Las características físicas del personaje, su traje y accesorios finalmente están en su lugar, y la imagen está casi completa. Su postura neutral hace que sea más fácil ver los diversos elementos y proporciones del diseño: un vientre redondeado en contraste con brazos y piernas largos y delgados, un traje apropiado para la época y armas y accesorios apropiados para el tiempo. Detalles como el raf y el bigote rompen la silueta delgada del personaje y hacen que el diseño sea más interesante visualmente.

Kevin Roallan dice: “En esta etapa, el personaje finalmente toma forma. Es posible que aún no tenga la expresión facial y la postura finales, pero en general, toda su imagen visual ya se ha completado. El contraste deliberadamente agudo entre las formas ayuda a transmitir su comicidad y puede intensificarse más tarde al crear una pose.

6.Expresión facial y pose

Una vez que hayas creado un diseño adecuado, comienzas la etapa más importante en la que tendrás que expresar el carácter del personaje a través de la pose y la "actuación". Al crear un personaje, generalmente se piensa mucho menos en el personaje en sí que en su diseño.

sin embargo, debes recordar que crear personajes es similar a hacer una audición para un papel, y que tu personaje fue diseñado para interpretar el papel. Debe tener un personaje que necesita ser trabajado, así como sus pantalones, bigote, espada y cualquier otro detalle que hayas agregado en el paso anterior.

consulte los capítulos Gestos y poses y Expresiones faciales para conocer algunas técnicas útiles para crear poses y expresiones. La práctica y el estudio de los análogos son de importancia clave aquí. recuerda ejemplos de actuación que, en tu opinión, transmiten un carácter cercano a tu personaje, y luego intenta repetir estos movimientos tú mismo, siéntelos con tus propios fines. esto le dará a tu personaje un poco de realismo, aunque no parezca real por sí solo. Al dibujar al personaje en varias poses, puedes ver posibles fallas en tu diseño. Una pose creíble agregará humanidad a tu personaje y ayudará a los espectadores a enamorarse de él.

Ejemplo

Volviendo al alegre compañero del héroe, podemos suponer que, lo más probable, no se pondrá de pie ni fruncirá el ceño, mirando a las personas que lo rodean. Probablemente su postura estará relajado, aparecerá una sonrisa en su rostro y sus movimientos serán un poco ostentosos. Su postura y plasticidad también dependerán de la forma del cuerpo y del físico. estructuras que hemos desarrollado en las etapas anteriores. Por ejemplo, si tu personaje es alto, bajo o regordete, su movilidad puede ser limitada.

Kevin Roallan dice: “Intento lograr las expresiones faciales y poses más apropiadas para el personaje que se ajusten no solo a todo su ser como actor, sino también a su forma para que los espectadores puedan disfrutar de su diseño. La pose principal mejor que otras transmite el carácter de un personaje cómico, te permite ver su arma y entender que le encanta comer ".

7. tono y color

Como aprendiste en el capítulo Teoría del color, trabajar con el color y el tono es una buena manera de dirigir la mirada del espectador hacia partes importantes del personaje, así como conectarlo con otros personajes de la historia. el ojo del espectador captará instantáneamente el contraste. lo mismo puede decirse de las texturas, que pueden dirigir el foco de atención hacia sí mismas, y de las zonas que, por el contrario, casi no tienen textura y por tanto permiten el descanso de la vista. si algunos personajes deben ser percibidos como buenos o malos, entonces sería mejor asignar un cierto esquema de color a cada una de las categorías para que los espectadores puedan entender inmediatamente a qué campo pertenece este o aquel héroe.

empezar con fácil

Hisham Habchi dice: "Si te resulta difícil encontrar una escala, comienza con un color que creas que caracteriza el estado de ánimo del personaje y luego agrega otros colores para crear contraste y acentos para llamar la atención sobre ciertas áreas del ri - girasol . La disposición tonal te ayudará a determinar el contraste de los elementos desde el principio, de modo que el carácter del personaje sea claro y su diseño armonioso ".

Ejemplo

Al igual que con la fase de boceto, ahora debe considerar de manera rápida y eficiente una gran cantidad de opciones, en función de las cuales puede elegir la solución final.

Para no dibujar el personaje una y otra vez y ahorrar tiempo, haz varias copias del dibujo y prueba diferentes escalas en ellas. Si durante la fase de investigación creó un moodboard, comuníquese con

a él en busca de inspiración de color. La mejor manera de lograr un equilibrio entre los tonos claros y oscuros es pintar primero en escala de grises.

Kevin Roallan dice:
"Después de limpiar la pose, utilizo y duplico los colores del uniforme para que puedan cambiarse fácilmente más tarde. Quiero que el idioma del color sea francés reconocible
y coincidió con mi investigación de análogos, pero al mismo tiempo quiero jugar con un rico estilo y matices, porque presento a mi personaje como alegre
e insolente ".

8.Opción de diseño final

El diseño final debe combinar los resultados de su trabajo e investigación anteriores, y tener un lenguaje, una escala y una postura memorables y bien definidos que sean coherentes con el personaje y la historia del personaje.

Ejemplo

El diseño final del personaje transmite claramente los rasgos de la divertida y glotona pareja del protagonista del siglo XVI, pero al mismo tiempo tiene bastante originalidad y no parece baladí.

Kevin Roallan dice: “En las etapas finales del dibujo, me aseguro de mantener la armonía general de las formas. Gracias a la comida ensartada en puñales, logré transmitir las características del personaje especificadas en los términos de referencia, y cada uno de los detalles de su apariencia está dirigido a enfatizar su postura y carácter ”.

Ilustración © Max Greck

Ejemplos de diseño Caracteres

Ahora que comprende los principios básicos necesarios para crear personajes, pasaremos a examinar más de cerca los proyectos de diseño de personajes. En los siguientes capítulos, seis talentosos artistas le mostrarán cómo crear personajes interesantes y memorables. Cada paso del proceso se divide en pasos para que pueda seguir fácilmente todos los cambios, desde la investigación y los bocetos iniciales hasta la elección de una paleta de colores y una pose. A pesar de que cada proyecto revisado se basa en los principios discutidos en el capítulo "Creación de un personaje estilizado", cada artista aporta su propia experiencia y estilo únicos al proceso de diseño. esto te dará una visión interna del trabajo y también te ayudará a encontrar tu propio estilo y formas de crear personajes.

extraterrestre-investigador

PINTOR Kenneth Anderson

En este capítulo, mostramos cómo el ilustrador Kenneth Anderson crea un simpático explorador alienígena con un atuendo futurista con una variedad de artilugios.

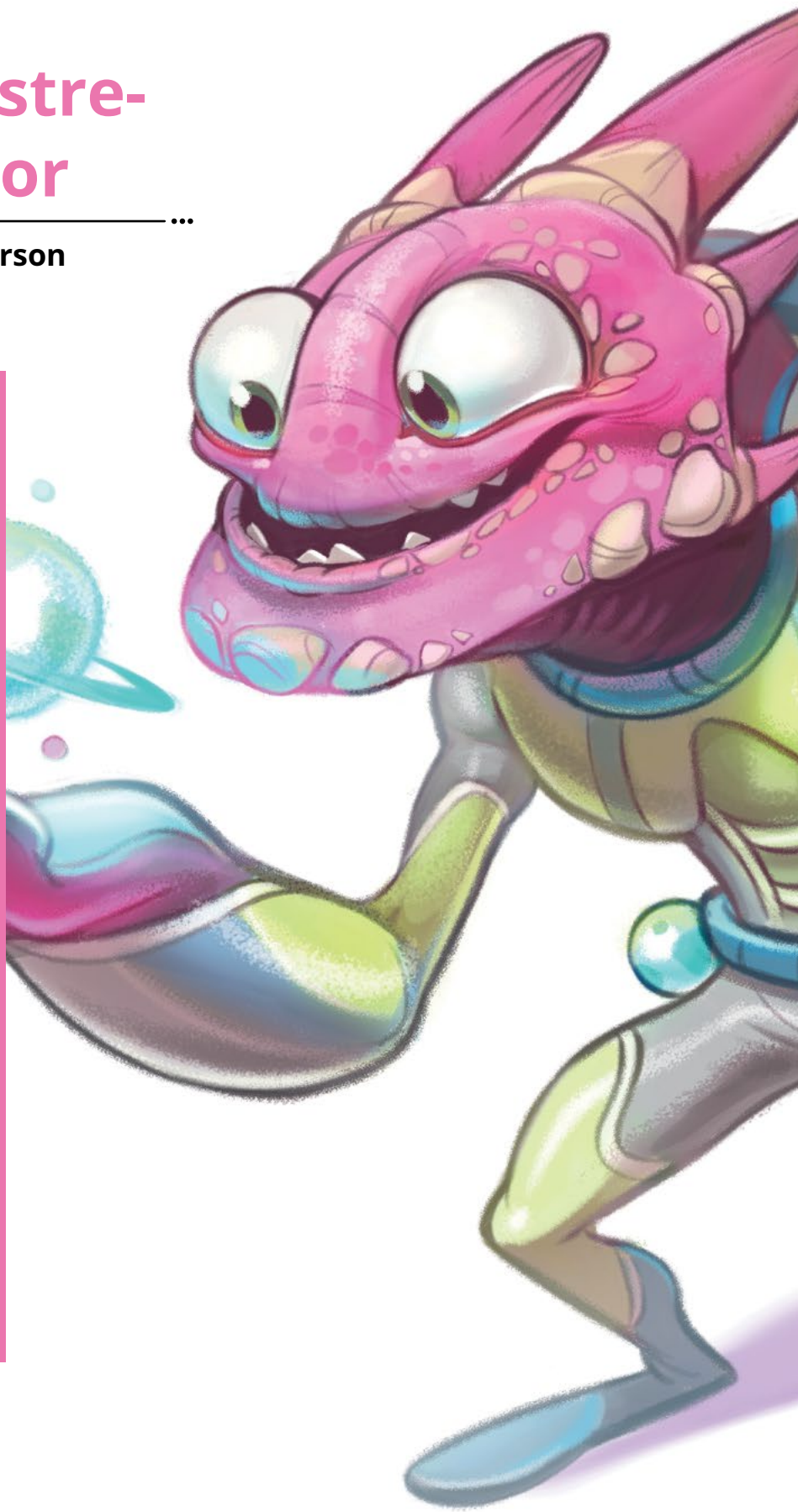
Opciones de personajes:

- **cachorro planetario alienígena**
- **ANFITRIÓN EXTRANJERO**
  Bajo cubierta
- **planeta alienígena de cuatro patas**

CARACTERÍSTICAS DE ESTILO

El estilo de dibujo de Kenneth se distingue por las grandes formas y los rostros expresivos de los personajes. gracias a esto logra crear diseños interesantes y memorables. este enfoque funciona mejor en cómics, animación y juegos de computadora.

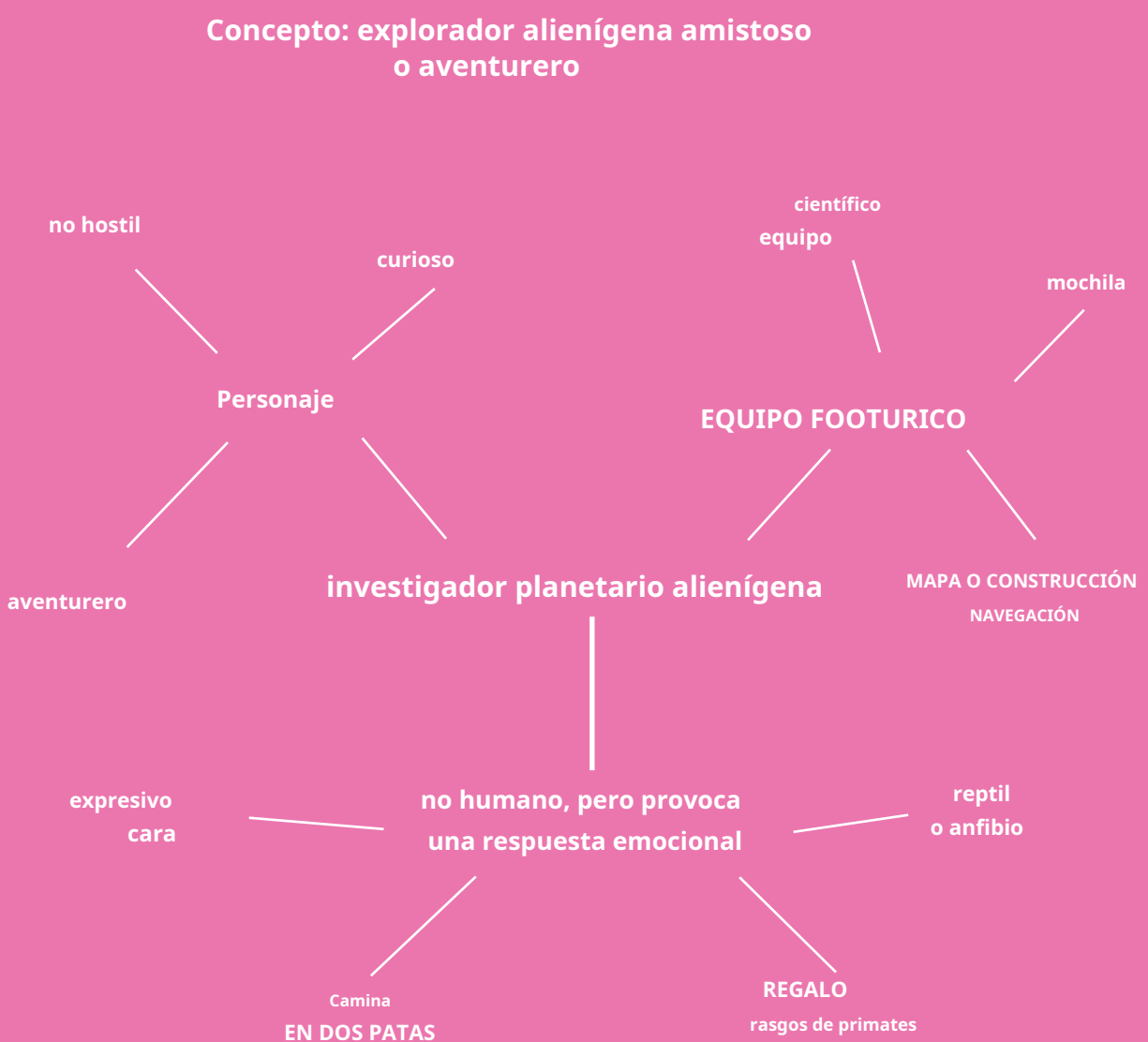
asegúrese de utilizar formas claras y poses expresivas en su diseño, y no olvide buscar referencias del mundo que lo rodea. entonces tus personajes serán espectaculares y animados.



idea

Por encargo, tengo que dibujar un explorador alienígena. Quiero evitar el diseño cliché de este personaje, crear un look único para él, en el que la referencia me ayude. El personaje se moverá sobre dos piernas y habrá elementos de ciencia ficción en su diseño. Quizás, tomaré reptiles o anfibios como base para el diseño, para que mi extraterrestre sea lo más diferente posible a una persona.

Con todo esto en mente, estoy reflexionando sobre posibles temas para buscar en Internet. para inspirarme, necesito fotografías de ranas, lagartijas e incluso peces inusuales. También necesito determinar el estado de ánimo de la imagen: ¿juguetona o seria?



estudio

Empiezo por buscar imágenes en Internet utilizando las palabras clave anfibios, reptiles y peces. En la primera etapa, realizo la búsqueda más amplia posible para encontrar nuevas ideas. Comenzando a estudiar la estructura de otras criaturas: insectos, crustáceos, animales de aguas profundas e incluso gibones, pienso en cómo puedo combinar todos los elementos que me gustan en un diseño.

A continuación, limito la búsqueda a referencias específicas y especies específicas de animales. Entiendo que un personaje debe ser emocional y su rostro debe ser expresivo para que le guste al público. Su naturaleza extraterrestre no debería provocar rechazo. En la elección de las referencias, me baso en estas consideraciones, sin olvidar señalar todas las características inusuales que puedo utilizar en mi diseño.

Me gusta por supuesto sti croar de ojos rojos shi. En el área del hombro y el antebrazo, son delgados y luego se expanden a dedos grandes y divertidos. El personaje se verá divertido con esas manos.

Me encanta la forma de este pez: sus divertidos ojos y boca que sobresalen. No estoy seguro de que estos rasgos sean útiles en el diseño final, pero los ojos grandes definitivamente ayudarán a expresar la curiosidad del investigador y lo harán parecer más inofensivo.

Los lagartos con forma de sapo tienen características muy inusuales, que combinan elementos afilados y formas redondeadas. Me encanta que, a pesar de los cuernos, se ven inofensivos gracias a sus ojos grandes y bocas sonrientes.

Los gibones no parecen lagartos en absoluto, pero su estructura larguirucha y sus movimientos torpes pueden servir como una buena base para la forma del cuerpo de un extraterrestre.

Apariencia de crustáceos quien puede ser vivo interesante e inusual re ferensom para co- stuma de personaje. Quiero equipo y accesorios Suars miró y no se veía como ropa ordinaria

Y equipamiento.

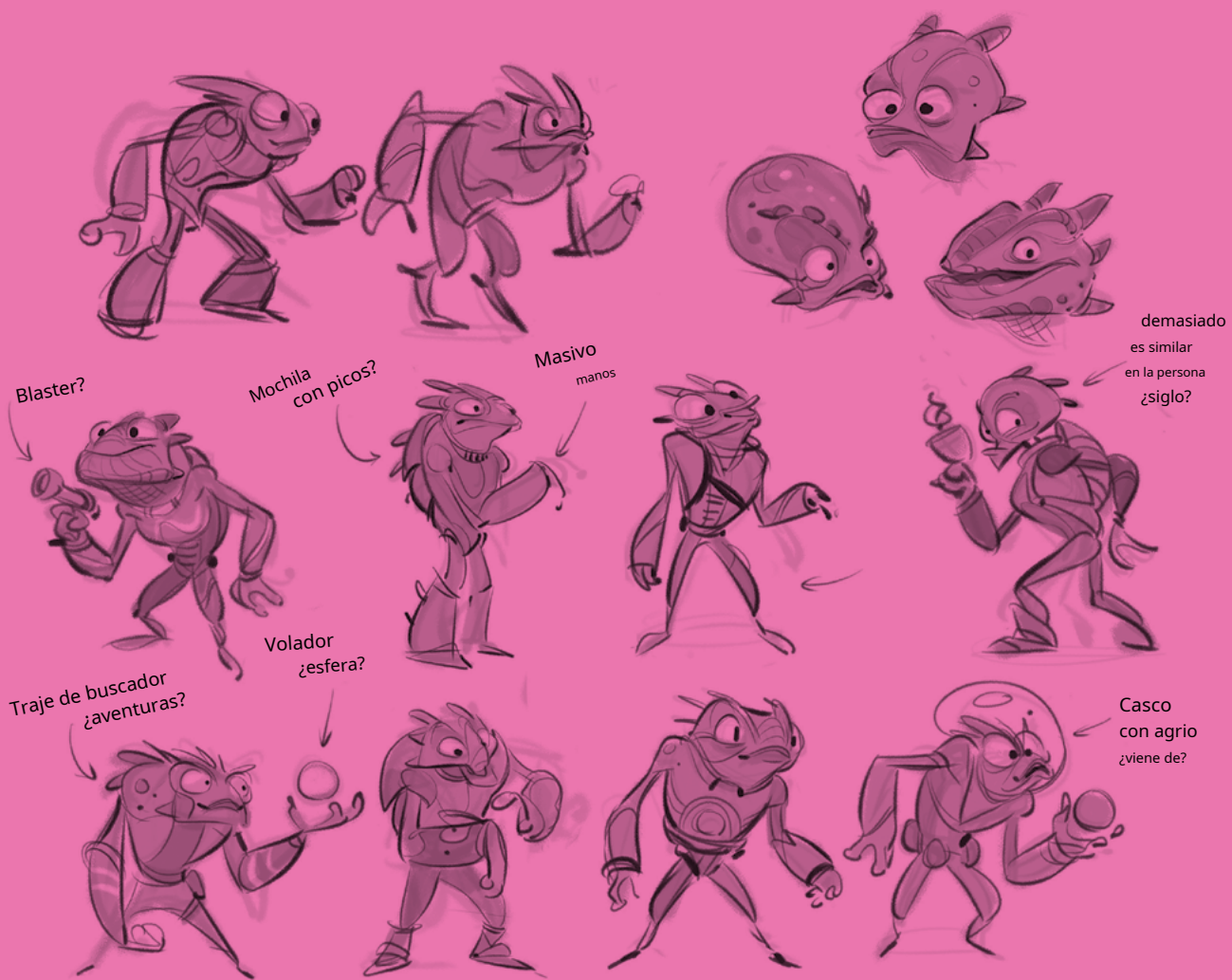
Me gustó el color e iridiscente de- sombras de este insecto. Tal vez intente usarlos para un traje o una piel de personaje.

Primeros bocetos

Empiezo haciendo bocetos muy generales y esquemáticos, creando tantas variaciones como sea posible. Intento dibujar diferentes formas corporales y me enfoco en crear un diseño interesante basado en bocetos anteriores de referencias. Pienso en la forma de la cabeza y la silueta general, así como en el disfraz. ¿Qué lleva mi personaje? ¿Necesita un traje especial con el que se adapta a la atmósfera de otros planetas? ¿Necesita armas y otros equipos?

en algunos de los bocetos se ve una cabeza humanoide en la frente, pero al final abandono esa decisión a favor de la forma reptil. Quiero mantener el humor juguetón del personaje, pero agregarle un poco de frialdad debido a los pequeños cuernos, como el de un lagarto parecido a un sapo, que lo harán parecer un poco más peligroso.

mi personaje es un explorador, por lo tanto, en mi opinión, debe ser valiente, pero no atemorizante. Quiero transmitir en el diseño su curiosidad, convertirlo en un científico o antropólogo que estudie nuevos mundos, ¡y tal vez el nuestro también! El boceto más a la izquierda en la segunda fila, en el que el personaje sostiene un desintegrador, mantiene con éxito un equilibrio entre estos aspectos.



formas basicas

Para transmitir un carácter juguetón pero audaz, utilizo formas redondeadas y reptiles, así como algunas esquinas afiladas para crear contraste. Por lo tanto, el espectador no podrá determinar de inmediato qué tan inofensivo es realmente el personaje.

Con la ayuda de formas que fluyen entre sí, creo una imagen en la que lo redondo se opone a lo directo. Quiero que una forma domine y la otra cree contraste. Si usa demasiadas formas redondas o rectangulares en su diseño, parecerá aburrido. La variedad excesiva conduce al hecho de que el diseño pierde su integridad. La conexión de todas las formas entre sí es el elemento más importante del diseño. Realizo un seguimiento de esta conexión usando la silueta del personaje que seleccioné anteriormente.

El boceto que he elegido utiliza un lenguaje de forma clara con triángulos dominantes y rectángulos menores. En mi opinión, esto agrega dinámica a la apariencia del personaje.

Redondea y aplana los puntos de anclaje para hacer que el personaje sea más amigable, y los triángulos crean una sensación de dinámica y posible peligro adecuado para criaturas alienígenas.

hacer una forma cabezas más ¿expresivo?

Experimento con detalles de diferentes bocetos y pruebo diferentes combinaciones para encontrar diseños con una silueta atrevida y características interesantes. Las extremidades anteriores redondeadas y de tres dedos del personaje se asemejan a las de una rana y hacen que la imagen de una criatura alienígena sea más bondadosa. En esta etapa, también decido qué tan claramente se destacarán los cuernos en su cabeza.

Entiendo el lenguaje de formas en el diseño de personajes de una manera recta versus redonda y trabajo en la apariencia del personaje, alejándome de las formas básicas. También pienso en el ritmo del diseño y las transiciones de una forma a otra.

¿Forma de llave?

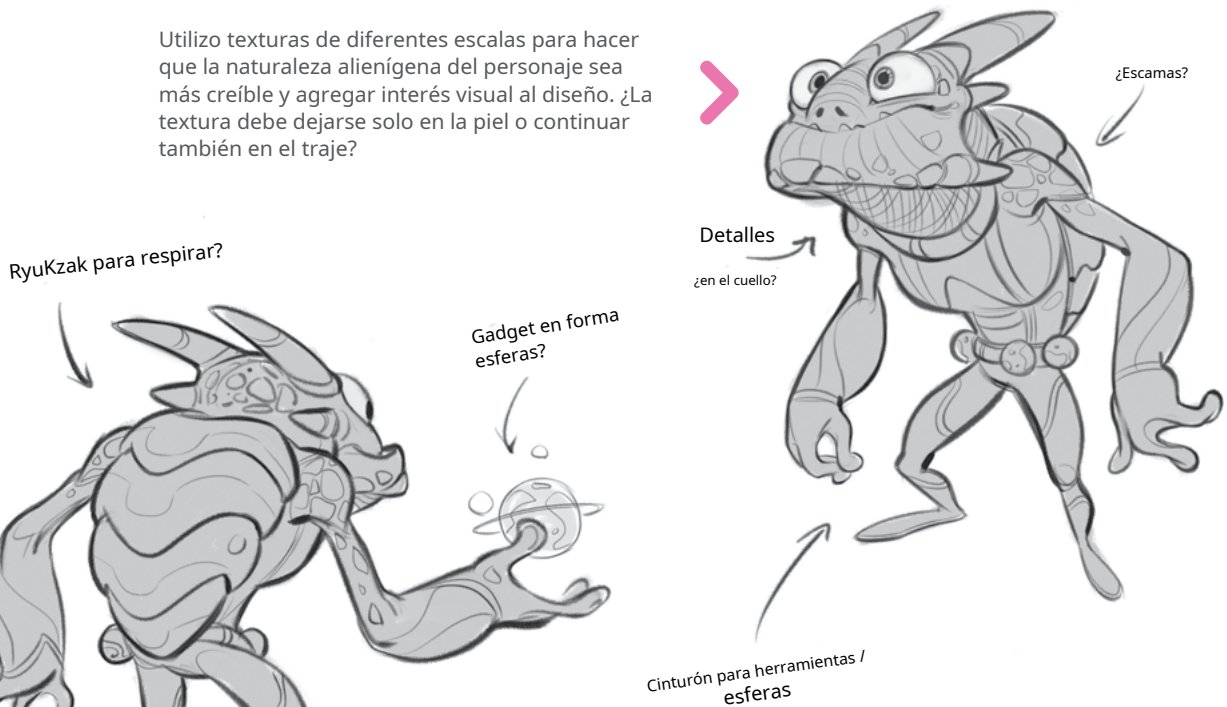
Creo que tengo una silueta bastante buena. Muestra claramente que el personaje no es una persona, sino una cierta criatura con traje. Me gusta que las formas crean cierta ambigüedad en la imagen.

detalles

Ahora busco inspiración en las referencias que encontré durante la fase de investigación para diseñar y pensar en la anatomía del personaje. Quiero que tenga brazos de rana y una cabeza de lagarto con cuernos, y en su espalda luciera un caparazón, como un crustáceo. El caparazón puede servir como mochila o dispositivo de suministro de oxígeno. Mientras dibujaba, intenté agregar un casco que le permita al personaje respirar libremente en diferentes atmósferas, ¡pero recordé que las ranas pueden respirar a través de su piel! Así que decidí que mi personaje respiraría así: mochila-pan-

El cirro procesa el aire que le es dañino y el extraterrestre absorbe el gas purificado a través de la piel. Todos estos detalles ayudarán a transmitir la valentía de un personaje que está completamente listo para sobrevivir en un entorno alienígena y se siente genial donde una persona no puede existir.

Utilizo texturas de diferentes escalas para hacer que la naturaleza alienígena del personaje sea más creíble y agregar interés visual al diseño. ¿La textura debe dejarse solo en la piel o continuar también en el traje?



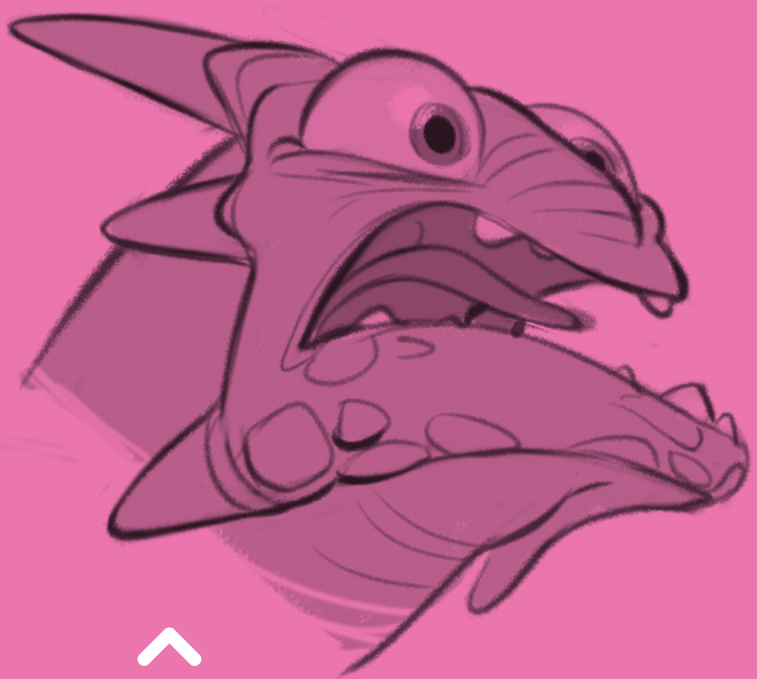
En lugar de un bláster, que puede parecer demasiado agresivo, le daré a mi alienígena algunas esferas voladoras que se adhieren a su cinturón. Imagino que serán pequeñas esferas con mapas holográficos en 3D que el personaje usa durante sus aventuras. Cada mundo tiene su propia esfera.

Balanceo los distintos elementos para averiguar qué nivel de detalle me conviene. Necesito hacer que el personaje sea interesante, pero no exagerar con los detalles o confundir el diseño. La parte más detallada del personaje, quiero hacer su cabeza, agregando cuernos y escamas convexas, para que el espectador preste atención primero a la cara del extraterrestre, y solo luego a todo lo demás.

expresión facial

Las expresiones faciales siempre deben expresar el carácter del personaje (es inteligente, curioso, bondadoso) y ser lo suficientemente expresivas para encontrar una respuesta del público. Aunque necesito hacer que mi personaje sea pacífico, también pienso en muecas de enojo para que él comprenda cuán flexible es mi diseño. es importante encontrar el límite de posibilidades de diseño.

Una sonrisa es una de las expresiones más importantes, especialmente si quiero que la audiencia se identifique con el personaje. Si el extraterrestre no puede sonreír de manera convincente, ¡tendré que empezar de nuevo! una amplia sonrisa y una mirada interesada y concentrada realmente transmiten su energía y optimismo.

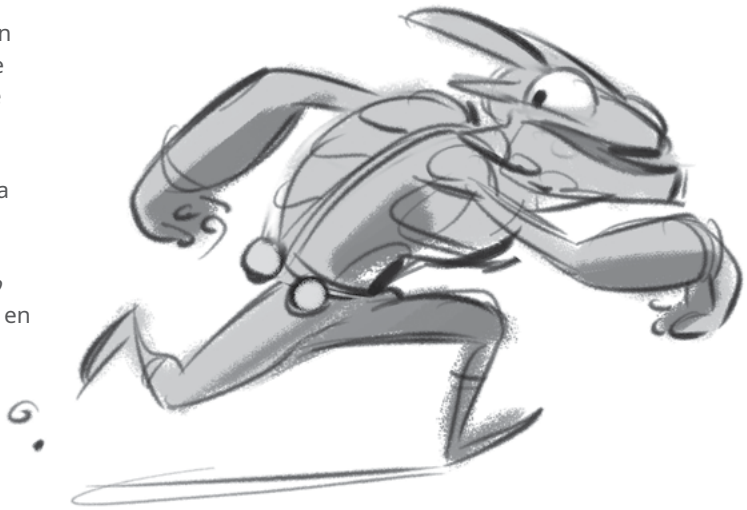


Aplano y estiro la mandíbula del personaje de una manera casi caricaturesca, pero trato de mantener la expresión facial creíble. así puedo ver cuánto se puede exagerar la forma de la boca. en esta ilustración, el personaje está asustado o sorprendido, pero en el diseño final, lo más probable es que use una expresión facial más alegre.

incluso un personaje divertido se enoja a veces. El alienígena tiene ojos grandes sin párpados, así que tendré que pensar en cómo mostrar esta emoción. Hago un poco de trampa y decido bajar sus cejas para crear un ceño fruncido. esto funciona, pero en el diseño final, prefiero mostrar al personaje sonriendo.

Poses

Quiero que mi personaje se muestre como un investigador enérgico y entusiasta. No puede ser pasivo, su papel es estar constantemente involucrado en la acción e interesarse por el mundo que lo rodea. Realizo una serie de bocetos con posibles opciones de poses, cada uno de los cuales habla de la curiosidad del extraterrestre. No es solo la acción lo que es importante aquí, sino también el hecho *cómo exactamente* el personaje lo hace, porque es en esto donde se expresa su carácter.



¿De qué está huyendo mi personaje? ¿No puede contener su curiosidad? Quiero que sus manos imiten los movimientos del gibón, porque agregará una agilidad cómica a la pose.

Recuerdo que cuando era niño me gustaba mirar debajo de las piedras. Imagino a mi personaje haciendo lo mismo, explorando mundos diferentes. En esta pose, la curiosidad es evidente, así como la flexibilidad de rana de las extremidades del personaje.

Vuelvo a la pose original del personaje del boceto y la retoco un poco. A veces, ya en las primeras etapas del trabajo, resulta que se le ocurre una buena pose. Esta opción tiene mucho éxito, porque aquí nada te impide considerar las proporciones y el vestuario del personaje, y el interesado y la mano levantada con impaciencia hablan de su carácter alegre e inquisitivo.

tono y color

Para dirigir la mirada del espectador hacia el foco principal del diseño, necesito crear una estructura de tono clara. Normalmente, en el diseño de personajes, el énfasis está en la cara del personaje. Además, quiero que la paleta de colores y los patrones tonales hablen de los orígenes extraterrestres y la naturaleza no humana del personaje. Las imágenes de anfibios encontradas anteriormente me ayudarán a crear el efecto deseado.

Habiendo decidido aproximadamente los tonos, comienzo a buscar soluciones de color, probando colores probados y algo inusual. Quiero explorar todas las opciones posibles, no detenerme en el primer color que se me ocurra.

Añadiendo tono, me doy cuenta de que las dos rayas en su pecho son como las correas de una mochila, lo que parece un lindo guiño a las realidades de los viajeros terrestres. Decido mantener este detalle ya que hace que mi personaje sea más creíble.

Quiero que el espectador se concentre principalmente en la cabeza del personaje, para que contraste con su cuerpo. Con esto en mente, selecciono una gama de tonos y los distribuyo por tono. El mayor contraste estará en el área de la cabeza del extraterrestre, donde los puntos tonales individuales (escalado) romperán las formas y crearán puntos claros de atención para el espectador.

Empiezo con una paleta complementaria dividida de rosa, turquesa y naranja. Este esquema de color es visualmente armonioso, pero al mismo tiempo es bastante diverso. El azul puede ser demasiado común para un personaje anfibio y reptil.

Es difícil cometer un error al diseñar una combinación de colores armoniosa, pero puede resultar demasiado suave. Quiero que mi personaje se vea armonioso e inofensivo, pero esta paleta azul verdosa no crea una sensación de extrañeza y no sirve como indicador de su naturaleza aventurera.

Al final, elijo un esquema de tríada de rosa, verde y azul. Esta combinación crea variedad visual y tensión a través de colores armoniosos que no son lo suficientemente similares entre sí y crean un contraste efectivo, dinamizando el diseño. Solo necesito tener cuidado con el equilibrio de estos colores y su saturación, ¡entonces el brillo no será molesto!

diseño final

El diseño final cumple completamente con las tareas que me propuse. El personaje realmente parece un extraterrestre, porque su color brillante en combinación con características físicas no se encuentran en ninguna especie en la Tierra. Varios elementos de diseño indican que el personaje es un explorador. Mucho más fácil de inventar

Algo cuando comienzas con una amplia área de búsqueda de referencias, unidas por un tema común, en lugar de intentar dibujar, confiando solo en tu imaginación. Varios elementos estructurales de anfibios, crustáceos y lagartos se combinan de manera bastante orgánica entre sí. Los pequeños reflejos en la piel son como los de los anfibios, y las transiciones entre colores se realizan como en

las alas de un escarabajo que encontré durante la fase de investigación. El estilo ligero de la gama visual, los colores intensos y una postura emocionada hablan de la naturaleza enérgica del personaje, y los detalles del traje protector y los dispositivos holográficos dan testimonio de sus aventuras en un entorno de ciencia ficción interesante y vívido.

Ilustración final © Kenneth Anderson

Opción 1

Cub Planet

ideas e investigación

Como parte de esta tarea, adaptaré el diseño para una versión más joven de mi alienígena. Para rejuvenecer el personaje, vuelvo al estudio de referencias ya conocidas: ranas, lagartijas y peces. Esta vez, estoy buscando los elementos clave que me ayudarán a transformar un personaje adulto en un cachorro. Quiero que se vea indefenso, así que estoy pensando en hacer que su piel sea translúcida. Quizás los órganos internos sean ligeramente visibles a través de él. Mi idea es que a medida que el personaje envejece, la piel de un personaje se vuelve más tensa y más difícil de desarrollar con escamas fuertes y formaciones en forma de cuerno. No quiero que esta característica se pierda en el diseño, así que ahora debo tener en cuenta esta característica del personaje.

El axolotl pink es perfecto para mi alienígena, pero en este momento no estoy seguro de si quiero repetir el color del diseño original o probar un esquema de color diferente como el azul.

La apariencia del axolotl combina características inusuales: las branquias externas en su cabeza pueden servir como embriones para los cuernos de un extraterrestre; su piel es ligeramente translúcida y él mismo se ve bastante lindo y atractivo.

Las medusas que brillan intensamente se ven muy interesantes. No puedo esperar para probar esta idea en una piel de bebé suave e iridiscente, pero todavía no puedo entender exactamente cómo aplicar estas características.

Las ranas de cristal son una gran referencia por el cuerpo transparente del personaje. Quiero que la luz brille y se refleje en los brazos de mi alienígena. Además, intentaré implementar la idea con piel translúcida.

También noté que la piel de las ranas de cristal es brillante y siempre húmeda. Este rasgo creará un contraste interesante con la piel del adulto y aumentará la sensación de indefensión del bebé.

Vuelvo al estudio del lagarto parecido a un sapo. tsy, pero esta vez me interesa cómo se ven las personas jóvenes. Voluntad no es facil hacer un palo que parecido a un lagarto extraterrestre lindo bebé.

cambios

Decidí mantener las formas generales del personaje y cambiar solo sus proporciones para concentrarme en las diferentes etapas de su físico.

th desarrollo. Para hacer esto, agrandaré la cabeza y los ojos del alienígena, y también le daré a su piel un aspecto más delicado. Además, quiero haz que se parezca más a un gibón, de modo que el joven parezca más incómodo.

En niños y animales jóvenes, la cabeza suele ser desproporcionadamente grande en comparación con el cuerpo. Cambiaré las proporciones para que mi personaje parezca más joven.

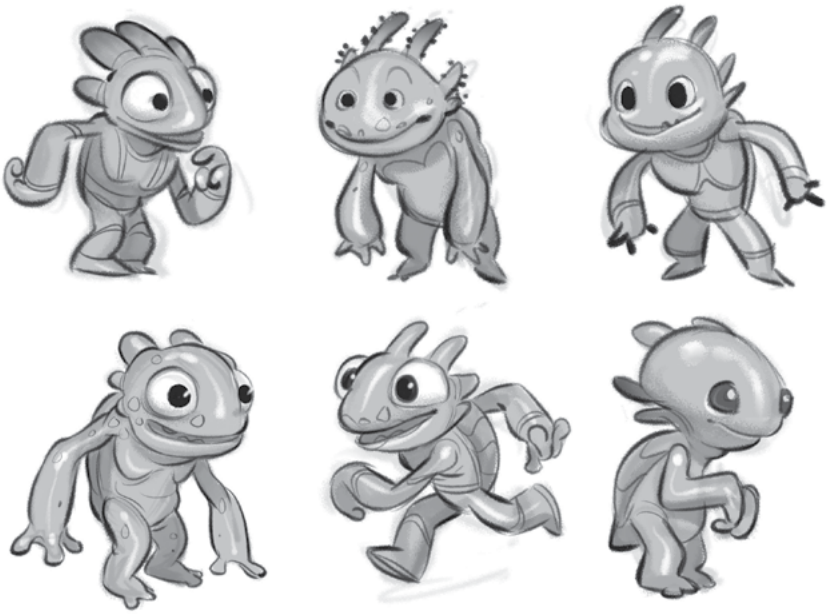
Experimentaré con la transparencia en la etapa final del dibujo para transmitir la vulnerabilidad de la criatura en crecimiento.

Los cuernos en la cabeza del personaje deben ser menos afilados y su forma general más redondeada que la de un extraterrestre adulto.

Me parece que el disfraz debería descartarse. Tal vez sea necesario solo cuando se visitan otros mundos, pero en esta etapa de desarrollo del cachorro no es necesario.

Primeros bocetos

Inspirándome en las nuevas referencias, hago unos bocetos del bebé, en los que mi personaje parece más redondeado y no tan poderoso como un adulto. La forma del cuerpo en algunos bocetos es demasiado diferente del diseño original. Tengo que encontrar un equilibrio entre el cambio y el reconocimiento. El boceto de la izquierda en la fila superior me parece el más apropiado.



formas basicas

Conecto elementos del boceto de la izquierda de la fila superior y el segundo boceto de la parte inferior. Obtengo un personaje con una apariencia reconocible, pero no con un físico completamente desarrollado, como lo demuestran los cuernos pequeños, una cabeza de reptil. wa y ojos grandes. En general, el personaje se parece más a un anfibio en forma que a criaturas escamosas más formidables, cuyas imágenes estaba buscando para el diseño de un extraterrestre adulto. Gracias a esto, el cachorro se ve más suave y agradable.

Al crear un personaje joven, utilizo las mismas formas que para un adulto, pero las hago más redondeadas, más cortas y menos nítidas. La forma dominante en este caso es el óvalo, con la ayuda de la cual construyo una apariencia convincente de un personaje joven y frágil.

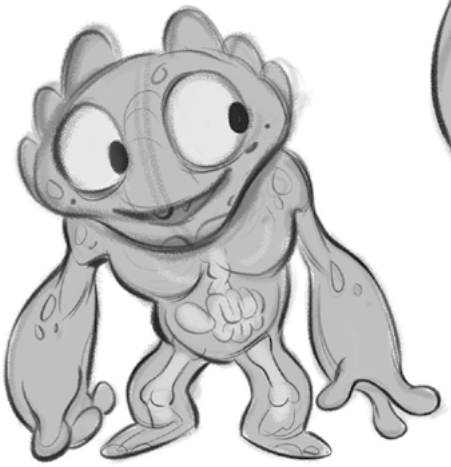
Trabajo más en los formularios y me aseguro de que interactúen de manera sucinta y creen una sensación de infantilismo. En comparación con el cuerpo, la cabeza del extraterrestre parece enorme, por lo que el espectador comprenderá de inmediato que hay un cachorro frente a él.

La silueta del personaje se ve redondeada y fluida, y solo la cabeza insinúa su futuro espinoso. Las extremidades de rana y las manos de tres dedos son fácilmente reconocibles y recuerdan al espectador la versión adulta del personaje.

detalles

Mi personaje solo tiene algunos vástagos en la cabeza y no tiene traje, así que necesito pensar en otros detalles de diseño. Constantemente revisito la idea de la impotencia del cachorro, por eso busco elementos que ayuden a expresar este aspecto. También quiero mostrar que las propiedades de su piel cambiarán con el tiempo, por eso agrego sutiles protuberancias y textura de escamas en la cara, hombros y brazos.

Aquí pueden ver que traté de implementar la idea con piel translúcida, como ranas de vidrio, a través de la cual el esqueleto en las piernas y los órganos internos en el abdomen son parcialmente visibles.



Tengo que usar la transparencia con cuidado para que esta característica sea lo suficientemente prominente, pero no dominante en el diseño.

expresión facial y pose

Intento probar el carácter de poses infantiles y al mismo tiempo dotarlo de los mismos rasgos de carácter que son inherentes a un extraterrestre adulto. quiero para despertar su curiosidad, para insinuar su amor por la aventura y quizás para mostrar dónde comenzó su interés por la investigación.

Vuelvo a la idea de la piedra porque quiero comparar esta acción realizada por un bebé y un extraterrestre adulto. Esta pose, así como la expresión cautivada en el rostro, se ve convincente y encantadora, y al mismo tiempo es excelente para mostrar la naturaleza curiosa del personaje.

En este dibujo, el personaje vio por primera vez la esfera luminosa y está interesado en la exploración. Su sonrisa alegre y su postura clara, mostrando interacción con el objeto, expresan con éxito una inquisitiva admiración infantil, por lo que para el dibujo final utilizaré esta opción en particular.

tono y color

Al igual que con un personaje adulto, enfatizo visualmente la cara con tono para llamar la atención del espectador sobre esa parte del diseño. Es en esta zona donde se concentrará el mayor contraste, la variedad de tonos y el principal interés visual. Dado que en esta versión el personaje no tiene disfraz, el tono general y la solución de color debe ser diferente a la de un extraterrestre adulto y transmitir una sensación de infantilismo y transparencia de la piel. Dejé el color de piel principal en rosa para mantener la continuidad con el diseño original y tomé nuevas paletas para las extremidades y los órganos internos.

Me aseguro de que la cabeza sea la parte más contrastante del personaje. El resto del cuerpo se vuelve más claro de arriba a abajo: según mi idea, debajo la piel del personaje es más transparente que arriba. De esta manera puedo mantener su rostro afilado.

Estoy empezando a experimentar con un esquema de color complementario dividido de turquesa, rosa y amarillo. Esta paleta es ideal para mostrar cómo el cuerpo transparente del bebé refleja y refracta diferentes colores. Además, gracias a esta paleta, puedo mantener el estado de ánimo alegre y vibrante de la versión para adultos. Para el diseño final, usaré este esquema de color en particular.

Un diagrama del violeta y el magenta relacionados también se ve muy bien porque muestra cómo se vería el cuerpo de un extraterrestre rosa sin un traje.

En este esquema de color relacionado, domina el magenta. Me gusta menos esta opción, porque distingue demasiado al niño del personaje adulto.

diseño final

En esta imagen puedes ver la variante de diseño más exitosa de la versión joven del explorador alienígena. Formas más suaves, piel traslúcida y la ausencia de traje indican que tenemos un cachorro. Al mismo tiempo, se han conservado suficientes detalles en su apariencia para que sea posible reconocer nuestro carácter en él. Vemos la misma estructura de las manos y la forma general del cuerpo, una cara similar y solo cuernos delineados, que, a medida que envejecen, se asemejarán más a los cuernos de un personaje adulto.

Ilustración final © Kenneth Anderson

opcion 2

INVITADOS DE ALIEN BAJO CUBIERTA

ideas e investigación

Al crear esta versión del personaje, tendré que abandonar el entorno futurista y colocar al extraterrestre en la Tierra, donde intenta hacerse pasar por un humano. Examinaré varias ideas que se ajustan a este resumen para finalmente encontrar un enfoque único para interpretar esta historia. Me imagino en el lugar de un personaje, ¿tal vez encuentre una bolsa con cosas descartadas e inconsistentes? ¿O usar un disfraz de dinosaurio para ocultar mi cara? Estoy pensando en qué ropa se vería más ridícula en el personaje, porque quiero crear un diseño más cómico que futurista.

Esbozo un conjunto aleatorio de elementos: un gran gorro de fiesta y una bufanda que cubrirá el rostro del personaje, y una gabardina clásica. Juntas, estas cosas crearán el estado de ánimo adecuado y divertido.

¿Quizás darle al personaje un paraguas divertido para esconder su rostro? Una cara impresa en el paraguas agregará un relieve cómico.

El disfraz de dinosaurio se ve divertido y puedes inventar muchas historias con él. ¿Un extraterrestre entró en una fiesta de disfraces? ¿Podría ser la mascota de un equipo deportivo o el disfraz de un distribuidor de volantes que anuncia un restaurante temático? De todos modos, me gusta esta idea, parece inesperada.

El extraterrestre puede parecer un turista típico con gafas de sol y una cámara, aunque no estoy seguro de que sea una buena solución para un personaje que quiere permanecer invisible.

Enormes vasos añaden parecen cómicos. Se pueden combinar con otros elementos que distraigan la mirada del personaje extraterrestre.

Como soy de Escocia, creo que será divertido vestir al personaje con una falda escocesa. Teniendo en cuenta la anatomía de un extraterrestre, sus ancas de rana pueden ocultarse perfectamente debajo de una falda escocesa, y tal vez incluso debajo de una falda o vestido.

cambios

Esta versión del personaje depende completamente de su disfraz. Necesito pensar en formas de disfrazar a un extraterrestre para que su nueva apariencia aún transmita las características de su carácter.

Tera estaba contando una pequeña historia por sí misma. Es necesario averiguar no solo por qué el personaje puede elegir tal o cual ropa (por ejemplo, para ocultar una parte particularmente notable de su cuerpo), sino también cómo generalmente se acostumbró a estas cosas. Lo primero que cambiará en su apariencia es un disfraz futurista que quedará oculto por la ropa humana.

¿Cómo esconderá un alienígena sus cuernos? Puede que tenga que hacer trampa para que cualquier gorro se ajuste a su cabeza.

El extraterrestre ante todo cederá cara. Quiero encontrar una forma inteligente de ocultarlo. El personaje también tiene un aspecto bastante grande. cabeza, ¡así que tienes que pensarlo con cuidado!

Otro problema importante son los brazos de rana del alienígena. Aquí, obviamente, no puedes prescindir de guantes.

La forma de su cuerpo es un poco inusual. Cómo lo oculto depende del grado de credibilidad elegido del atuendo de camuflaje.

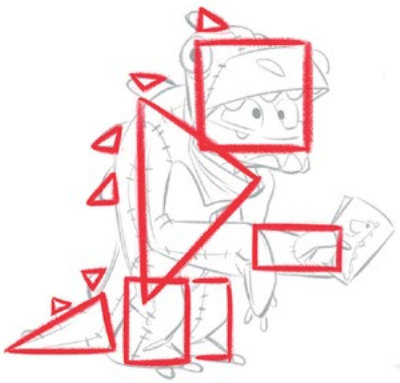
Primeros bocetos

La mayoría de mis ideas se me ocurren durante la fase de investigación, luego trato de aplicarlas en el diseño de personajes. Las prendas que no combinan se ven geniales, pero, en mi opinión, las opciones más exitosas son un disfraz de dinosaurio y un paraguas, porque parecen ser las más inusuales y divertidas. Además, creo que mi personaje es bastante inteligente y comprenderá de inmediato que con una bufanda y un sombrero, se revelará de inmediato. Me detengo en la idea del disfraz de dinosaurio porque crea una historia comprensible. Además, hay una cierta cantidad de humor en la imagen de un reptil / anfibio vestido con un disfraz de dinosaurio.

formas basicas

El disfraz de dinosaurio es un elemento completamente nuevo de diseño de personajes que necesita su propio lenguaje de formas. En este caso, hago el traje más cuadrado y angular para mostrar lo ridículo que se ve en mi alienígena.

con una forma de cuerpo más redondeada. Al centrarme en la angularidad del disfraz, quiero transmitir lo absurdo de tal disfraz. Las estrías caídas en la espalda del dinosaurio irónicamente hacen eco de los cuernos del propio alienígena.



Las formas básicas de esta versión son similares al diseño original, pero más rectangulares. Según mi idea, el disfraz debe ocultar la forma del personaje, para que no sea tan redondo y natural.

Estoy pensando en cómo encajará exactamente mi personaje dentro de esta bolsa esencialmente enorme. Al darle un puntero, creé una pieza uniforme y de estructura limpia que contrasta con el traje holgado. Por lo tanto, agregué interés visual y agregué detalles narrativos al diseño.

La silueta del personaje ahora parece un cocodrilo o un dinosaurio. Es imposible reconocer un extraterrestre en él. Incluso su pose parece un poco incómoda, lo que, en mi opinión, encaja perfectamente con los cómicos intentos del personaje por esconderse.

detalles

Quiero que el disfraz de dinosaurio parezca creíble, así que le agrego pequeños detalles: puntadas, vellosidad y pliegues en la tela. Me aseguro de que el nivel de detalle del disfraz no distraiga al espectador del rostro del extraterrestre (aunque no quiero acentuar demasiado la cabeza del personaje, porque debe estar disfrazado).

El personaje sostiene un puntero que apunta en la dirección del entretenimiento temático, tal vez a un puesto de donas. Este letrero le da a la historia un lugar de acción, como si estuviera en medio de una calle turística de la Tierra. Además, el extraterrestre sostiene el mapa al revés, lo que sugiere que no está acostumbrado a tecnologías tan primitivas.

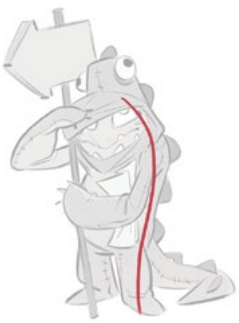
Las costuras divergentes del traje añaden dramatismo al diseño y crean una oportunidad para un posible malentendido cómico. ¿Quizás el traje finalmente se derrumbará y el mundo verá a nuestro extraterrestre?

expresión facial y pose

Para hacer una pose para un personaje, imagino posibles escenarios para el desarrollo de su historia. Se da cuenta de que si comete un error, será revelado. Así que quiero que su lenguaje corporal sea más reservado y más elevado. Además, me esfuerzo por mostrar que un extraterrestre todavía se esconde dentro del traje, por lo que su postura no debe ser demasiado humana, incluso si intenta hacerse pasar por uno de nosotros.

Esta pose sugiere que el personaje es inteligente y cuidadoso. Se adapta al viajero experimentado y al mismo tiempo crea un divertido contraste con el ridículo disfraz. Él aprieta un mapa debajo de su brazo, esto indica que el alienígena está tratando de encontrar su camino desapercibido. Para el diseño final, usaré esta pose.

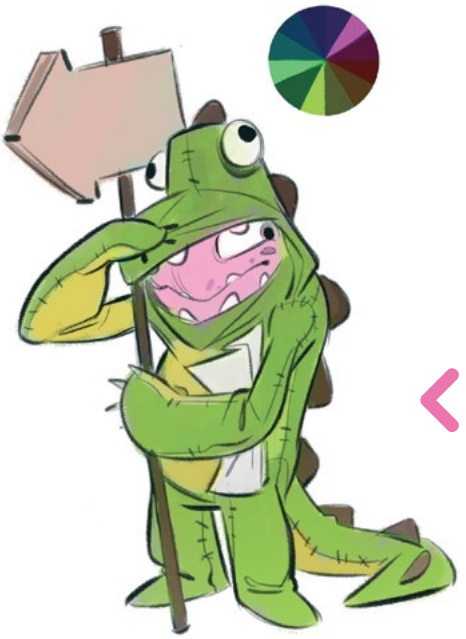
Creo que cuando nadie le presta atención, el extraterrestre deja caer su puntero y comienza a estudiar el mapa. Tal vez esté perdido y esté tratando de encontrar una manera de regresar desapercibido a su barco. Aquí se ve una pose bastante expresiva y no del todo humana, que al mismo tiempo también expresa su encantadora curiosidad. Sin embargo, en esta posición, la forma masiva del traje no se muestra en absoluto.



tono y color

En esta etapa, tengo que pensar en el diseño para que la cabeza del personaje permanezca visible dentro del disfraz. Con tal disfraz, la cara puede perderse fácilmente, lo que, por supuesto, es beneficioso para el extraterrestre, pero no tanto para el espectador que mira al personaje en acción. Todo depende del contraste. Quiero que la cabeza destaque dentro del traje tanto en tono como en color. Así, el rostro del extraterrestre será visible. Para el disfraz, elegiré un color en armonía con la piel rosada del extraterrestre. Al mismo tiempo, no debe estar cerca del rosa, para que el diseño no parezca aburrido.

Después de trazar un mapa aproximado del diseño del tono, hice que la cabeza del personaje fuera más clara que el traje para que resaltara sobre el fondo. Con la excepción de las muescas en la espalda, el tono general del traje contrasta moderadamente y por lo tanto no llama toda la atención.



Estoy experimentando con una paleta complementaria dividida usando rosa y dos tonos de verde. Los colores relativamente apagados del traje se adaptan perfectamente a mi personaje y proporcionan suficiente contraste en la paleta, porque el verde es bastante diferente del rosa y no domina el color de piel brillante del personaje.

Intento usar colores relacionados que combinen con rosas y púrpuras. En el mundo real, tal combinación parecería más apropiada, pero desde el punto de vista del diseño de personajes, esta combinación de colores pierde, ya que la cara del personaje es casi imposible de ver.

Aquí puede ver una variación de la paleta verde que se muestra arriba. Se diferencia en que adquiere un color azul verdoso y un rojo más saturado. Este esquema de color es bastante aplicable desde el punto de vista de la teoría del color, pero me parece que para un extraterrestre que se esconde en un disfraz de dinosaurio, es demasiado brillante y notable.

diseño final

No quedan elementos de ciencia ficción en este diseño de la versión original. Ahora el diseño demuestra la situación cómica cuando un extraterrestre se siente fuera de lugar, pero aún así su apariencia.

corresponde al rol y carácter del personaje. Usando el disfraz de dinosaurio, conservé la forma básica del héroe mientras rompía su silueta con pliegues colgantes de tela y una cola larga. Si este diseño se pusiera junto a

con la versión original en el contexto de una historia, el personaje seguiría siendo reconocible, lo cual es extremadamente importante al crear una historia que sea comprensible para la audiencia.

Ilustración final © Kenneth Anderson

opción 3

extraterrestre de cuatro patas

ideas e investigación

Mi tarea final es idear un diseño alternativo y convertir al personaje en un personaje de cuatro patas. Esta transformación también puede formar parte del ciclo natural de su vida. En la vejez, el extraterrestre puede volverse aún más espinoso y escamoso. Moverse sobre cuatro patas sugiere que el personaje será más salvaje e inequívocamente peligroso. Con estas consideraciones en mente, de nuevo me puse a estudiar lagartijas y crustáceos, pero esta vez incluyo algunos animales inesperados en mi búsqueda.

Al observar las asombrosas escamas de los pangolines, uno se pregunta: ¿cómo pueden siquiera moverse? Esta imagen puede resultar útil para diseñar un extraterrestre más escamoso.

Un extraterrestre con extremidades de rana se verá curioso en la postura rechoncha y poderosa de un bulldog.

Los gorilas en su mayor parte caminan sobre cuatro extremidades, confiando en brazos fuertes con hombros poderosos. Me gusta la idea de un personaje que camina sobre cuatro patas debido a sus enormes brazos y sus pesadas escamas que lo empujan hacia adelante.

Quiero mantener a los primates en mi diseño, así que miro hacia atrás en la postura y el andar típicos de un chimpancé. Esta referencia es perfecta para un personaje larguirucho de cuatro patas.

Estoy buscando de nuevo imágenes de crustáceos, solo que esta vez estoy interesado en especímenes con caparazones más duros y puntiagudos. Me gustó la textura de este miembro de la clase desconocido porque muestra la edad de la criatura.

Para esta versión del diseño, estudio lagartos nuevamente porque quiero mantener las similitudes con el personaje original. Aunque me he alejado de las ranas y los peces, tengo que ceñirme a la apariencia de reptil para que en diferentes etapas de la vida el extraterrestre todavía tenga una apariencia reconocible.

cambios

El nuevo diseño debe ser similar al original y al mismo tiempo diferir en posturas y movimientos fundamentalmente diferentes. Para en esta versión, se adivinó el personaje original, mantendré algunos detalles generales: cuernos, brazos de rana y forma del cuerpo, pero Lo haré más espinoso, escamoso y agresivo.

El personaje original tiene una espalda redonda y lisa. Romperé la forma fluida con el relieve de las espinas o agregaré otras características que indiquen la naturaleza peligrosa del extraterrestre.

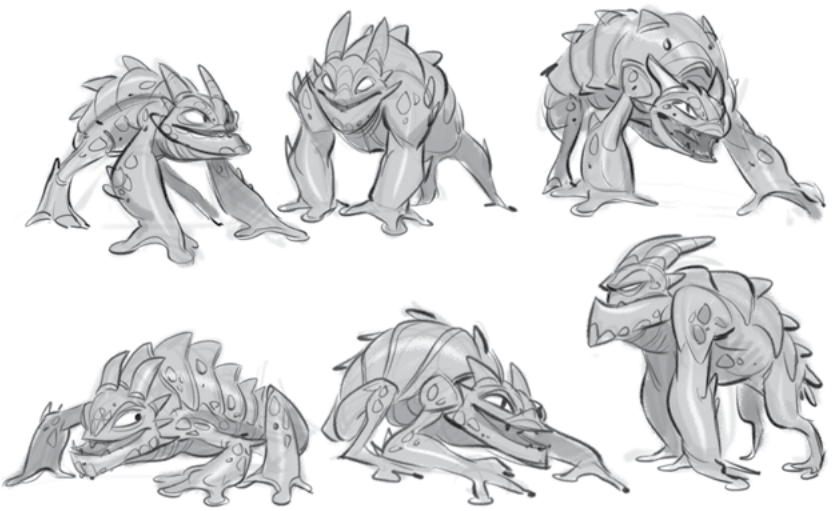
Quiero mantener el diseño de la cabeza original, pero darle un aspecto áspero y angular. Quizás tenga que reducir el tamaño de los ojos para neutralizar el carácter cómico de la imagen.

Cambiaré ligeramente la piel y el color del personaje, agregaré escamas y textura. El extraterrestre debería parecer más viejo y más reptil que las versiones anteriores.

También habrá que cambiar las piernas del alienígena para adaptarlas a la nueva forma de locomoción. Tengo que pensar en cómo se moverán y se doblarán en esta posición.

Primeros bocetos

Cuando dibujo, trato de encontrar una forma que domine los hombros y los brazos, y al menos un poco de amenaza. Quiero que la anatomía y la postura del personaje conserven la asociación con la rana, así como las características de un primate y un bulldog. Elegí el primer boceto porque corresponde completamente a la idea y al mismo tiempo sigue siendo similar a mi personaje. En esta versión, el extraterrestre es espinoso, se parece a una rana y se ve astuto y diestro.



formas basicas

Comparado con el diseño original, este personaje parece salvaje y peligroso, por lo que sus formas básicas deben ser apropiadas. A pesar de que esta versión del extraterrestre también tendrá una espalda arqueada y extremidades de rana, como en todas las versiones anteriores, dará la impresión de ser una criatura grosera y antipática. Crearé una atmósfera de hostilidad haciendo que las formas del personaje sean nítidas y angulosas.

El diseño ahora consta completamente de triángulos. Los detalles individuales, como los dedos de los pies en las extremidades anteriores, permanecerán redondeados, pero dominados por grandes triángulos asociados con la ira y la hostilidad.

A continuación, busco el equilibrio de las formas del personaje. Hay muchos triángulos en este diseño, así que los dimensiono para mantener la silueta interesante y agrego líneas curvas contrastantes en la espalda y los brazos.

Aunque en la nueva silueta del personaje todavía se adivinan los rasgos de un anfibio, se puede ver que no hay rastro de la naturaleza suave y bondadosa del extraterrestre.

detalles

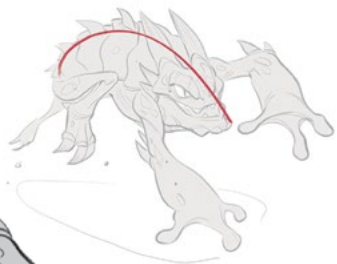
Ahora necesito equilibrar el número de picos y escalas, para no excederme con uno u otro. Demasiados detalles confundirán el diseño, especialmente si el personaje es una criatura tan primitiva y salvaje. Quiero que su cara sea la parte más detallada e inmediatamente capte la atención del espectador. Al mismo tiempo, necesito hacer que el nuevo diseño sea reconocible y similar a la versión original del personaje.

Le agrego púas al mentón, piernas, brazos y espalda del héroe. Casi todos los procesos se dirigen en una dirección, lo que hace que su apariencia parezca dinámica. También puedes notar que agregué pupilas de reptil al extraterrestre y entrecerré sus ojos para enfatizar la naturaleza depredadora del héroe.

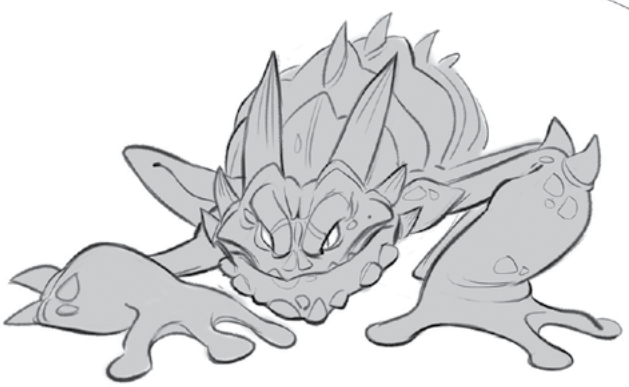
Lo más difícil es pensar en la estructura de las patas traseras. Tendré que remodelarlos y adaptarlos a la nueva pose del personaje. En el nuevo boceto, puedes ver que se han vuelto más fuertes, más flexibles y ahora hay garras afiladas en los dedos que hacen que el alienígena sea aún más intimidante.

expresión facial y pose

Ahora tengo que decidir cómo se comportará mi personaje. Me inclino a creer que será un cazador o un depredador, así que experimento con movimientos de barrido, similares a los de un gorila, pero al mismo tiempo lo coloco en posición de rana. Las poses para esta versión del personaje no son fáciles de hacer debido a la abundancia de detalles y la anatomía más compleja. Tengo que corregir algunos matices para poner al personaje en la pose correcta.



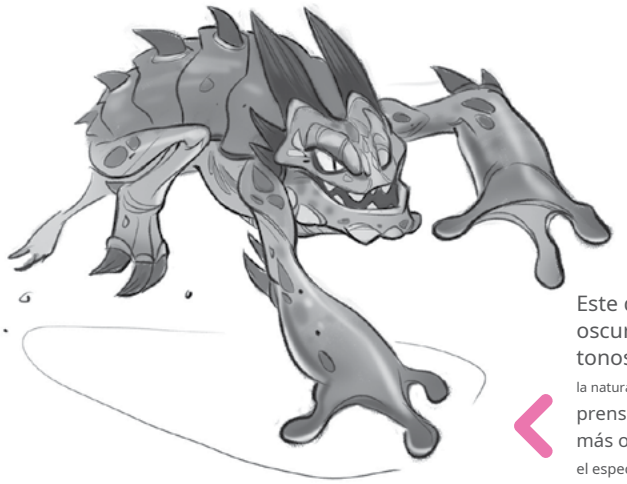
Cuando dibujé el personaje saltarín, entonces me di cuenta de que las espinas de las patas traseras no eran prácticas, y guárdelos. En la etapa de pensar las poses son a menudo hay tan pequeños defectos que tendrá que ser corregido.



En este boceto, el personaje está al acecho y listo para atacar. Quiero que conserve su dinámica en la nueva versión y aún esté asociado con el anfibio. Esto me permitirá lograr similitudes entre dos diseños diferentes.

tono y color

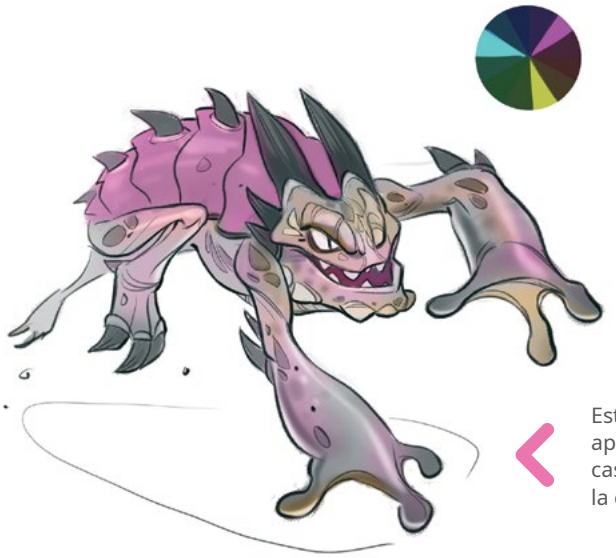
No quiero que la nueva paleta de personajes sea muy diferente de la original, por lo que la cabeza con ojos brillantes y cuernos oscuros volverá a ser el área más contrastante. Al mismo tiempo, quiero complicar el conjunto de tonos y matices, haciéndolos más variados y dispersos, para que el nuevo esquema de color se adapte a una criatura salvaje y primitiva. Además, los colores deben superponerse con paletas brillantes anteriores.



Este diseño usa más oscuro
tonos que se adaptan
la naturaleza de la nueva persona
prensado. Hice las espinas
más oscuras para que
el espectador inmediatamente
Les presté atención y
aprecié cómo
son afilados.

Una paleta de colores rosa y violeta relacionados recuerda el esquema de color original del personaje. Esta es una combinación casi monocromática con predominio de tonos rosados de diversa saturación y brillo. Sin embargo, esa paleta es demasiado brillante para un depredador reservado.

Este esquema de color se compone de amarillo y naranja relacionados, que se desvanecen en rojo. Cada elemento aquí habla de peligro, pero al mismo tiempo recuerda la variedad de colores en el diseño original. Los colores tierra también son adecuados para un depredador feroz, discreto e ingenioso. Para mi diseño final, usaré este esquema de color.



Esta paleta triádica utiliza el rosa del diseño original y tonos apagados para crear tensión visual. Hice algunos de los colores casi grises para resaltar la espalda del extraterrestre, razón por la cual esta paleta carece claramente de la riqueza del original.

diseño final

El diseño final combina una nueva forma básica, un triángulo y un esquema de color revisado que juntos transmiten una sensación de peligro y contraste con el original. En la nueva versión Conservé la cara, los cuernos y las extremidades de la rana, por lo que todavía tiene mucho en común con el diseño original, aunque parece una versión mutada y más madura del mismo. Pose de personaje extremadamente dinámico y peligroso: esto indica que su naturaleza ha cambiado por completo y no queda incertidumbre en su apariencia.

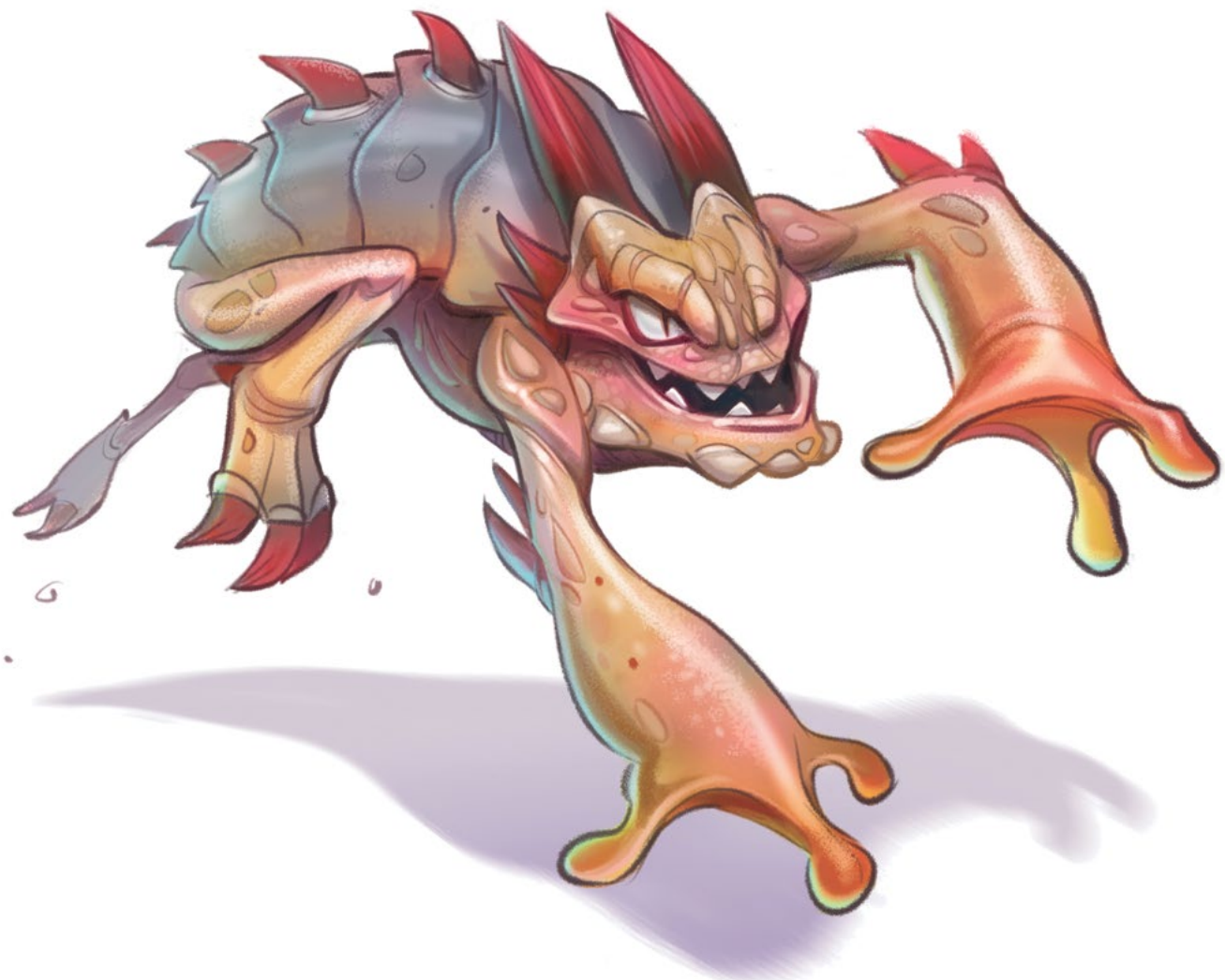
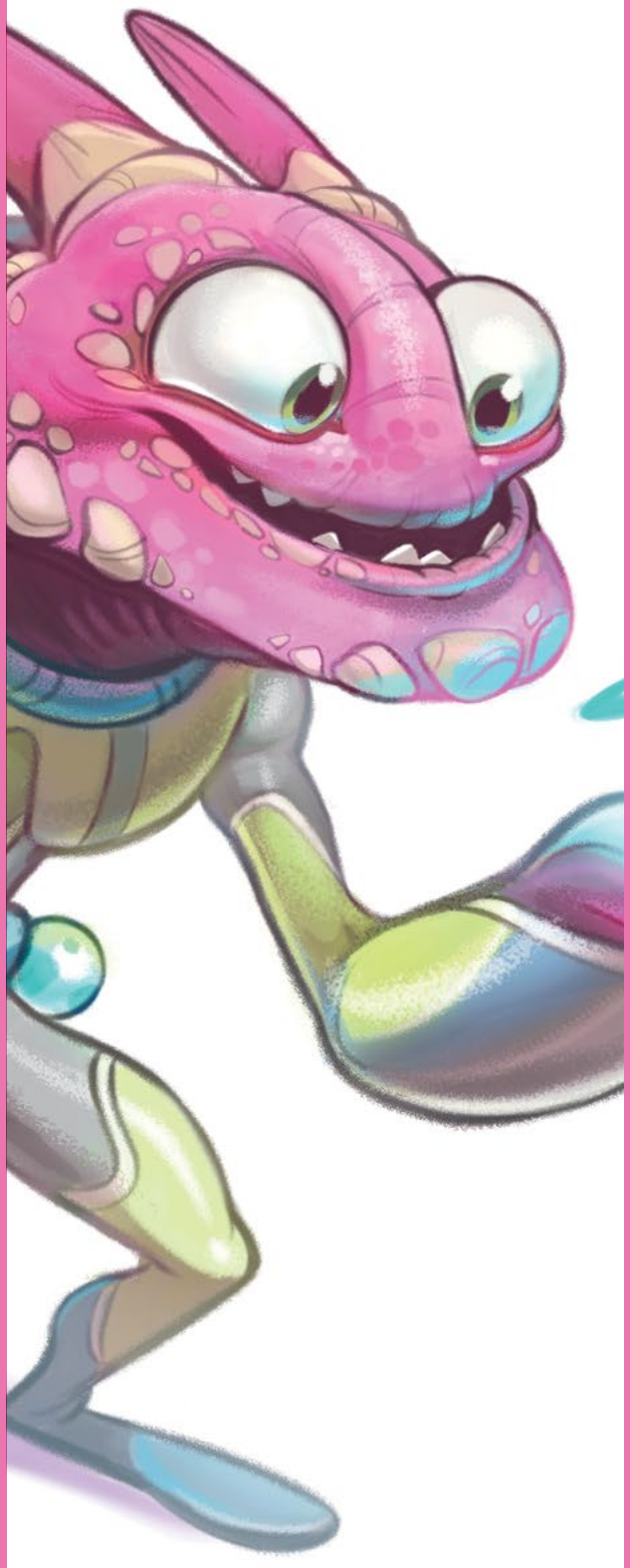
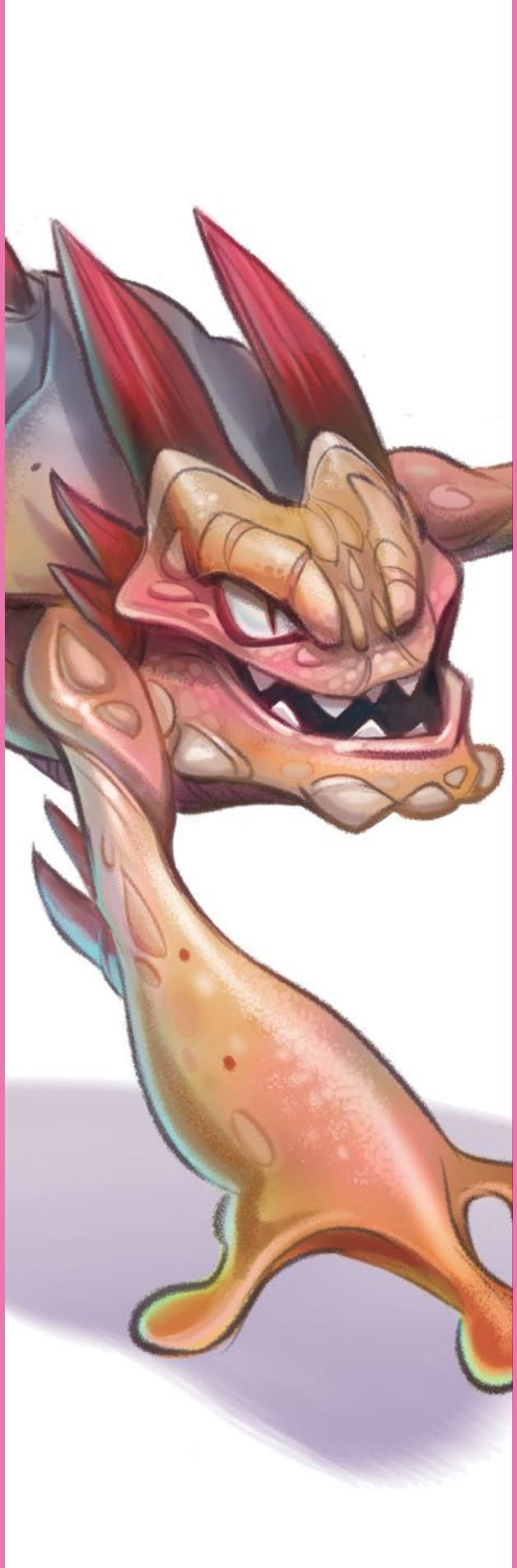


Ilustración final © Kenneth Anderson





Traducido del ruso al español - www.onlinedoctranslator.com

Maestro

Pintor
Stephanie Rizo García

Rizo García diseña una maestra de mediana edad hosca y agotada por el trabajo duro.

Opciones de personajes

- **colegial**
- **Maestra victoriana**
- **Ratón volador científico**

CARACTERÍSTICAS DE ESTILO

El estilo de Stephanie se basa en formas contrastantes, rostros expresivos y poses exageradas, lo que hace que su trabajo sea interesante y dinámico.

preste atención a cómo las diferentes formas pueden transmitir el carácter de su personaje. Siéntete libre de exagerar las proporciones y características de la pose para crear un diseño más memorable.

idea

como parte de este proyecto, desarrollaré un diseño para un maestro moderno. Primero, trato de averiguar qué tipo de persona es mi personaje y se me ocurre una pequeña historia para él. ¿Será joven, viejo o de mediana edad? ¿Tiene un carácter alegre o, por el contrario, es hosco? ¿Por qué? las respuestas a estas preguntas me ayudarán a decidir el estilo de su ropa, accesorios y formas corporales. Pienso en mis propios maestros y decido que mi personaje será bastante maduro, gruñón y estricto, pero al mismo tiempo un poco humilde. Me enganché con la idea de que usaría camisetas estampadas y zapatillas deportivas para sentirse más joven y tratar de encajar en el mundo moderno. Al mismo tiempo, se entristecerá por no haber alcanzado las alturas de su carrera, por lo que soñado en su juventud.

Concepto: maestro de escuela moderna

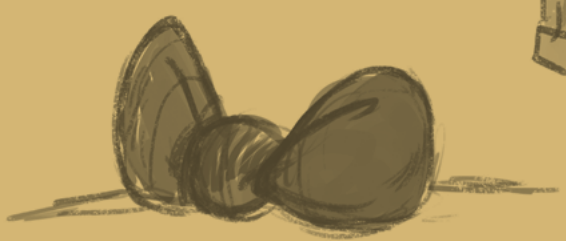
estudio

Empiezo mi investigación recordando a mis profesores de secundaria favoritos. Mi profesor de historia era increíblemente apasionado por su tema, pero siempre severo. ¡No le gustaba la idea de que sus discípulos pudieran olvidarlo! Comprendo de inmediato que quiero agregar este rasgo de carácter a mi personaje y mostrar un maestro que ama el tema, pero que siempre es estricto con sus alumnos. El personaje no tiene por qué ser completamente anticuado, quiero que luzca bastante moderno, así que como inspiración utilizo la imagen de Jack Black de la película School of Rock, quien constantemente usa camisetas de colores y camina con el cabello despeinado.

Estoy investigando posibles peinados para mi personaje. Quiero que se vea desordenado y serio. así puedo demostrar que es estricto, pero al mismo tiempo un poco cómico, que tal vez ni siquiera sepa.

Las gafas le darán al personaje un aspecto elegante y austero, así que paso por diferentes gafas. Los marcos semicirculares transmiten con éxito estas dos características debido a la forma redondeada y la línea recta.

Mi maestra tenía una camisa a rayas similar. siempre lo usaba afuera y las mangas colgaban libremente. con esa ropa, el personaje se verá serio y, al mismo tiempo, un poco descuidado, como si estuviera demasiado ocupado en el trabajo.



En la película School of Rock, me gustó que el personaje de Jack Black use una pajarita. si le agregas una camiseta incómoda, el personaje dará la impresión de una persona que intenta lucir bien, pero no siempre lo logra.

Quiero que sus zapatos estén a la moda y que el personaje se vea moderno a pesar de su hosca pedantería. Para crear esta impresión, opte por zapatillas, que crearán un divertido contraste con el resto de su ropa. a pesar de todos los intentos del personaje por ser presentable y profesional, parece ser descuidado o tratando de verse fresco y juvenil.

Quiero que la figura del personaje se parezca remotamente a algún objeto típico de la mesa del profesor: una manzana o una regla. Entraré en detalles sobre las diferentes formas corporales un poco más tarde.

Primeros bocetos

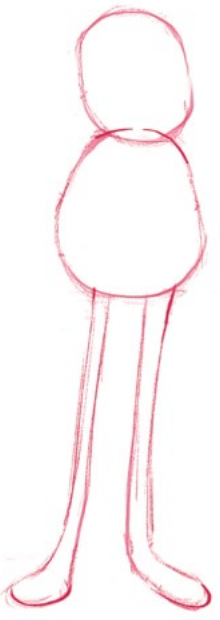
Cuando empiezo a dibujar, todavía no sé qué tipo de persona es mi personaje y cuál es su historia. Experimento con la forma del cuerpo, haciendo que el personaje parezca objetos de la oficina de una escuela. Puede ser alto y delgado como una regla, corto y redondo como una manzana, rechoncho y rectangular como un libro, o combinar características de diferentes objetos. Yo estudio facamisetas, peinados y complementos (carteras y libros) para entender cómo reflejan su ocupación y carácter.

El primer boceto me gusta más que nada, ya que tiene una silueta clara y la figura masiva expresa perfectamente el carácter del héroe. El séptimo boceto tiene un buen equilibrio entre las formas, en el largo las delgadas piernas están sostenidas por un torso pesado, que crea un atractivo contraste. También me gusta el décimo boceto. Es similar al primero, pero el personaje se distingue por una baja estatura y un torso más ovalado y brazos largos. Combinaré los elementos de los tres bocetos que me gustaron en un solo concepto con el que puedo trabajar más.

formas basicas

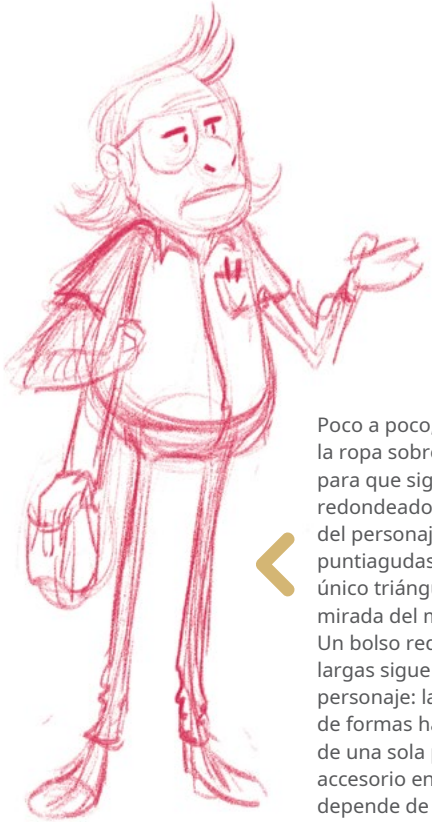
Al elegir algunos buenos bocetos, puedo tomar las mejores ideas de ellos y crear el diseño perfecto de esa manera. Los bocetos primero, séptimo y décimo de la página anterior se benefician de muchos elementos contrastantes. Estos bocetos son interesantes de ver, porque los cuerpos masivos y redondeados se combinan con brazos largos y delgados, y cabezas redondas con puntas puntiagudas de cabello.

Utilizo estos detalles juntos y obtengo un diseño con un pequeño torso ovalado, piernas largas y delgadas y una cabeza redonda con un peinado casi triangular. En este caso, el contraste de formas sirve como guía para la mirada del espectador y mantiene la atención en el personaje.



La combinación de diferentes formas (rectas y redondas, cortas y largas) hará que el diseño se vea efectivo y atractivo. Gracias al mayor contraste de las formas de la cabeza y las piernas, el personaje se verá cómico, lo quiera o no.

Si bien esbozo el atuendo del personaje en función de los bocetos seleccionados, tengo mucho cuidado de asegurarme de que el contraste y el equilibrio de las formas básicas no se pierdan en el diseño. Me gusta el peinado donde el cabello sobresale en diferentes direcciones, lo que hace que el personaje luzca desaliñado y anticuado, por eso incluyo este detalle en el concepto final.



Poco a poco, refino los detalles de la ropa sobre las formas principales para que sigan el vientre redondeado y las piernas delgadas del personaje. Las puntas puntiagudas del cabello forman un único triángulo, que atrae la mirada del maestro hacia la cabeza. Un bolso redondo con correas largas sigue la forma del cuerpo del personaje: la técnica de repetición de formas hace que el diseño sea de una sola pieza. Si usaré este accesorio en el concepto final o no, depende de la pose y la trama de la ilustración final.

Las formas exageradas del cuerpo del personaje se leen fácilmente en su silueta. La ropa ajustada crea la sensación de una especie de tirantez del maestro. Los bordes afilados de su cabello, mangas de camisa y codos hablan de una disposición antipática.

detalles

Ahora puedo comenzar a agregar objetos adicionales con la ayuda de los cuales enfatizaré el carácter del personaje. Sabemos que este maestro es un gruñón que siempre está ocupado revisando papeles y le encanta dar órdenes a sus alumnos. Lo dibujé con tutoriales y el trabajo del estudiante en una mano y una taza de café en la otra para mostrar cuán cansado y agotado está con el trabajo. También agregué algunas arrugas al personaje para enfatizar su edad, pero traté de no exagerar con ellas, ya que dibujé su cabello y no quiero que esos dos elementos abrumen el diseño. Traté de crear un contraste similar en su atuendo equilibrando la camisa a rayas con jeans regulares y zapatos muy simples.

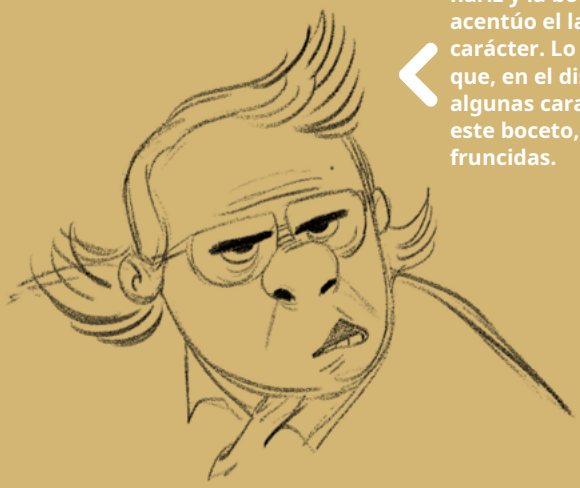
Los anteojos grandes del personaje indican que se dedica a la ciencia y que su trabajo está relacionado con la escritura. Las arrugas en su frente delatan su edad e indican que a menudo está molesto o enojado.

Una taza de café y los papeles del alumno a revisar ayudan a expresar la intensidad de su trabajo. Se puede ver en su cabeza calva que ya no es joven, ¡aunque, tal vez, se le caiga el cabello por la interminable revisión del trabajo!

En la versión final, finalicé los detalles de la ropa y los complementos, aunque en la etapa de colorear puedo cambiar el patrón de la camiseta. Desde vasos, bolígrafos, una taza de café, papeles y el teléfono, de inmediato queda claro que la profesión de este personaje está relacionada con la ciencia y la educación y asume la multitarea.

expresión facial

Cuando “pruebo” diferentes expresiones en el rostro de un personaje, tomo en cuenta las peculiaridades de su personaje y trato de expresar diferentes aspectos de su personalidad. Estoy tratando de encontrar diferentes formas de transmitir matices de humor. si bajo sus cejas, levanto mis hombros y lo pinto con un ceño fruncido exagerado, se verá tenso e irritado. si la frente se alisa y la línea de la boca se relaja, el maestro inmediatamente se volverá más bondadoso



con las cejas muy caídas, la nariz y la boca arrugadas, acentúo el lado gruñón de su carácter. Lo más probable es que, en el diseño final, utilice algunas características de este boceto, como cejas fruncidas.

aquí empujé sus rasgos más cerca de la mitad y levanté mis hombros para crear tensión en todo su cuerpo y mostrar que estaba ocupado e irritado. Refuerzo esta impresión con arrugas adicionales y cabello que sobresale en diferentes direcciones. Lo más probable es que para el diseño final no utilice una expresión facial tan tensa y encuentre una variante que se adapte más a su pose.

a veces también es un maestro afable y corriente. en este boceto, su barbilla está hacia atrás, en lugar de empujarse hacia adelante con ira, como en los bocetos anteriores. sus hombros están relajados. aquí la expresión de su rostro sugiere que puede ser suave, porque esta característica está más en consonancia con su naturaleza. sin embargo, en el diseño final, preferiría elegir una expresión facial oscura porque transmite mejor su carácter.

Pose

Al crear poses para personajes, siempre me esfuerzo por usarlas para contar una historia, incluso si no tengo antecedentes. Como mi personaje es un maestro, uso la típica escuela.

poses y situaciones de la vida, agregando algunos accesorios para hacer las escenas más creíbles. Utilizo todo el cuerpo del personaje para transmitir su personaje y cada pose para dejarlo claro.

al espectador. Los brazos y piernas delgados son las partes más expresivas de su cuerpo, así que trato de encontrar poses en las que se vean más expresivas.

Esta pose habla del carácter estricto del personaje, que no presta atención al niño que pide permiso para ir al baño. Me gusta esta pose porque muestra que el profesor está tan absorto en su materia que no tiene paciencia para sus alumnos. Sin embargo, un personaje así parece demasiado insensible.

La pose concentrada del personaje habla de su entusiasmo por el tema. Él cuenta la lección con verdadero regocijo, ¡a pesar de que la historia puede parecerles a sus alumnos la asignatura más aburrida de la historia! Esta es una pose muy divertida, que muestra de inmediato que la acción se está llevando a cabo en la escuela, pero que no refleja el carácter duro del maestro. Usaré la generalidad de esta pose, su dinámica y forma triangular, como base para el diseño final, pero cambiaré el contexto para que el personaje parezca más molesto.

Cuando presentas a un personaje en una pose particular, puedes usar un personaje secundario para enfatizar los rasgos importantes del personaje del primero. En este boceto, ves a nuestro personaje inclinado cómicamente sobre un estudiante y gesticulando con enojo. El espacio triangular alrededor de sus miembros expresa su irritación. Usaré esta pose para el diseño final.

Aquí el personaje se sienta casi al mismo nivel que los estudiantes y corrige condescendientemente todos sus errores. Con esta pose, demuestro que el profesor es insensible y aburrido. La forma de la pose es bastante expresiva, pero no permite al espectador ver el lado interesante y dinámico del personaje.

tono y color

Al experimentar con diferentes tonos y colores, tengo en cuenta el carácter del personaje y el período de tiempo en el que vive o creció. Mi personaje es un hombre de mediana edad, bastante modesto y corriente. Las personas que lo rodean lo consideran una persona aburrida. Para mostrar esto en mi diseño, elijo colores que no sean demasiado jugosos y pegadizos. Como no es tan fácil trabajar con color, tomo uno o dos y trabajo con sus matices. Esto me da una gama limitada de colores, a partir de la cual baso la combinación de colores de mi personaje.

Estoy usando gradación gris para determinar verter los acentos principales en diseño. Quiero que su tono de piel y el blanco de sus ojos sean notablemente más claros que la camisa, los pantalones y las botas que quiero pintar en colores tierra apagados. De esta forma, el tono general del diseño no aparecerá demasiado oscuro.

Aquí estoy usando una combinación simple y clásica de pantalones marrones y una camisa azul que se adapta muy bien al personaje. Me encanta que las rayas de la camisa añadan brillo al diseño sin llamar la atención.

Me deshago de la paleta azul y pruebo combinaciones terrosas: camisa verde, jeans oscuros y algo de gris en los zapatos. Pero incluso este esquema de color parece demasiado sombrío.

Esta paleta de color marrón amarillento me parece la más exitosa. Los colores terrosos todavía se muestran aquí, pero son más de un tono arenoso, que va bien con la forma seca de comunicación del personaje. Los pantalones marrones y una camisa estampada hablan de su simplicidad y aburrimiento, pero al mismo tiempo también insinúan que quiere parecer joven y a la moda. El amarillo suele asociarse con la alegría y la diversión, por lo que en este caso hay un contraste divertido entre el color y el carácter complejo del personaje.

diseño final

La ilustración final muestra claramente el carácter y la ocupación del personaje, y también cuenta una historia de su vida diaria. Tiene piernas largas, por lo que parece alto, aunque, obviamente, es completamente no logra impresionar al estudiante! Vasos grandes y un bolsillo con muchos bolígrafos indican que este personaje trabaja en el campo de la educación. Los detalles y la textura del cabello hacen que el personaje se vea desordenado y molesto. Decidí mantener los pantalones y los zapatos más simples y menos detallados que la camisa para no sobrecargar el diseño. Las cejas rasgadas y la nariz arrugada acentúan su disposición gruñona.

Ilustración final © Stephanie Riso Garcia

Opción 1

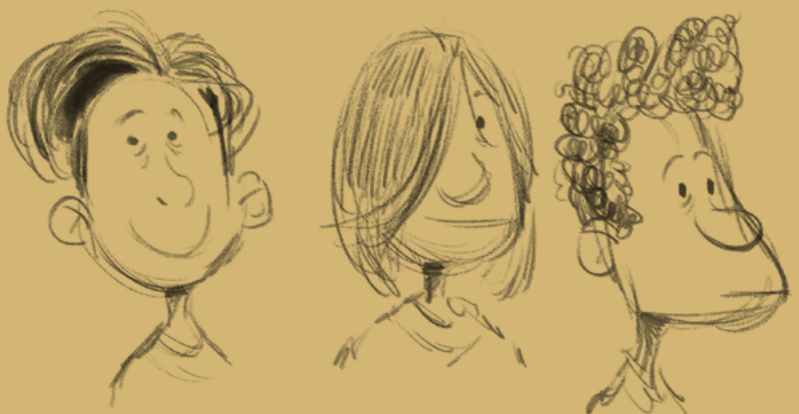
colegial

ideas e investigación

Como parte de esta tarea, quiero retratar a un personaje cuando todavía era un escolar. Ya me decidí por la historia de un maestro adulto y ahora necesito averiguar qué tipo de niño era y cómo se comportaba en la escuela. Creo que sería gracioso si en la escuela fuera un joven gamberro y una persona traviesa, para nada como un adulto él mismo, estricto y serio.

Haré una pequeña suposición y fingiré que creció en los noventa, porque la moda típica de esa época va bien con su nuevo personaje. Como parte de mi investigación, miro la ropa y los accesorios de esa época para ver qué atuendo y peinado se adaptaría a la edad y el espíritu de mi personaje.

Estudio los diferentes estilos de ropa de los noventa con diferentes colores que me gustan, para entender cuál puedo usar para este personaje. a diferencia de un adulto muy modesto y reservado, un colegial que viste esa ropa obviamente le gusta destacar entre la multitud. Los calcetines recolectados y las cosas de gran tamaño son adecuados para la época e indican que es una persona bastante descuidada y tranquila.



Considero los peinados típicos de los noventa tanto para cabello corto como largo. El personaje adulto tiene el pelo largo, así que me encanta la idea de alargarlo aún más para que el chico se vea desordenado. Además, este rasgo unirá las versiones adulta y juvenil del personaje.

Para demostrar que el personaje está en la escuela, puedo darle una mochila o un bolso, así que necesito explorar las posibles formas y estilos. Luego puedo agregar llaveros o algún otro detalle al diseño elegido, pero no quiero sobrecargar el diseño, porque la ropa del niño será colorida y brillante de todos modos.

cambios

Para enfatizar la corta edad y mostrar el carácter del alumno, tendré que cambiar muchos elementos del diseño original. Al mismo tiempo, debo mantener no- que son detalles para que las similitudes se tracen claramente entre los personajes. Después de estudiar las referencias y hacer algunos bocetos, decidí cambiarle el pelo, la ropa. y accesorios, pero también tendré que averiguar cómo rejuvenecer la figura del personaje y ajustar sus proporciones.

Mantendré la forma general de la nariz y las orejas, pero las haré más grandes, lo que hará que el personaje parezca más joven. Además, lo retrataré con un diente de hoja caduca para mostrar que el personaje aún está creciendo. También renunciaré a los anteojos, porque todavía no son necesarios.

Quiero cambiar el peinado del personaje. Haré su cabello más largo, lo que me ayudará a expresar el espíritu rebelde de la juventud; gracias a esto, el nuevo diseño contrastará con el original.

Proporciones de caracteres Tendrá que cambiar, porque en esta versión es mucho más joven. Su cabeza será más grande y su cuerpo será más delgado. Solo sus brazos y piernas largos y delgados permanecerán iguales.

También cambiaré el estilo de ropa para mostrar que el personaje creció en una época diferente. Por medio de una camiseta enorme y pantalones cortos holgados, enfatizaré la juventud y el descuido del personaje, que distinguirá mucho al niño del maestro severo, vestido con cosas estrictamente ajustadas de colores apagados.

Primeros bocetos

Representaré la cabeza y las orejas del personaje más grandes, gracias a lo cual se verá mucho más joven, y la nariz igualmente grande unirá visualmente ambas versiones del diseño. Experimento con peinados basados en las referencias que encontré mientras estudiaba moda retro. También esbozo diferentes opciones de ropa y pruebo diferentes formas y poses. Intento mostrar el estilo descuidado del colegial con ropa de gran tamaño y un estado de ánimo rebelde. Me parece que el tercer boceto refleja mejor su naturaleza hooligan, pero al mismo tiempo conserva el parecido con la versión adulta.

formas basicas

Aunque las proporciones de este diseño son muy diferentes del original, se emplea un lenguaje de formas muy similar. La cabeza del niño es redonda y contrasta con la delgadez. palanca y extremidades. Incluso en el peinado ajustado, uso las puntas afiladas de mi cabello para crear el foco principal en su rostro, al igual que en la versión adulta del personaje. Cuerpo y piernas juntos forman un triángulo apuntando a su cara, y las orejas irrealmente grandes que sobresalen de la forma básica de la cabeza se ven cómicas y lindas.

La cabeza del personaje es ahora la forma más grande en su estructura en relación con el resto del cuerpo, porque los niños tienen cabezas más grandes. La forma de sus delgadas patas se hace eco del diseño de la versión para adultos, aunque son notablemente más cortas.

Hago un pequeño boceto, agrego algunos accesorios que podría usar en la ilustración final (mochila y bolígrafos). Gracias a estos detalles, denoto que el personaje es un colegial.

Si miramos la silueta de un niño, podemos ver que las orejas y las puntas del cabello forman un evidente espacio negativo alrededor de la cabeza. Esto hace que el diseño sea más limpio y atractivo para el espectador.

detalles

Transferí algunas de las características clave del personaje adulto a la versión infantil: su nariz grande, zapatillas y cabello largo. La textura y el color del cabello son similares a los del diseño original, pero en esta versión el peinado cubre en mayor medida su rostro y ojos. Esto hace que el personaje se vea más desaliñado y se diferencia notablemente de la versión adulta de sí mismo con la frente alta y la cabeza calva.

Una patineta es el accesorio adecuado para este personaje. Con él, el estudiante se ve confiado y genial, y esto es totalmente consistente con el estilo retro juvenil. Quizás esta opción no sea adecuada para el diseño final, pero definitivamente se debe tener en cuenta este detalle.

Una camiseta larga, pantalones cortos holgados y calcetines en forma de acordeón no solo se adaptan al personaje descuidado y descuidado, sino que enfatizan su corta edad y baja estatura.

expresión facial y pose

Dado que mi personaje es un matón imprudente, quiero que su postura muestre lo que suele hacer en clase y cómo se comporta cuando lo atrapan haciendo bromas en la escuela. No estoy pensando solo en los gestos y el estado de ánimo.

personaje, sino también sobre cómo puedo contar una historia interesante o idear una trama entretenida con cada pose. En esto, como en el proceso de diseñar un maestro, me ayudarán unos simples accesorios.

Esta pose transmite perfectamente el carácter del personaje. Por la forma en que se reclinó en su silla, puso los pies en el escritorio y escupe fuera del tubo, está claro que es un chico rebelde al que no le importan las lecciones. Una chaqueta que se ha caído al suelo habla de su desorden e inconsistencia. Esta es la pose que elegí para el diseño final.

Me gusta esta pose porque aquí el personaje se muestra como un profeta travieso que sacó una bolsa de galletas de la sala de profesores. El gesto expresa perfectamente su carácter, pero el boceto carece de un componente narrativo evidente. Me gustaría mostrar el personaje en el ambiente de la oficina de la escuela.

tono y color

Quiero cambiar la paleta del diseño original, pero mantener los colores de piel y cabello iguales para mantener las similitudes entre los personajes. Inspirándome en la moda retro, utilizo colores brillantes y creo combinaciones incómodas para mostrar lo descuidado y descuidado que es mi personaje al elegir la ropa. En cada esquema de color, los puntos brillantes se equilibran con los colores más neutros de los pantalones cortos, la piel y el cabello.

La cabeza del personaje es el área con mayor contraste que atrae la atención del espectador hacia su expresión facial. El tono más oscuro de sus pantalones cortos equilibrará los tonos más claros de su piel y calcetines.

Este esquema equilibra colores brillantes y neutros, por lo que, en mi opinión, se ve impresionante y llama la atención. Los colores intensos de la camiseta y los calcetines llaman la atención de inmediato y le dan al diseño un ambiente alegre, mientras que los colores oscuros y neutros de la chaqueta, los pantalones cortos y el cabello sirven para crear equilibrio. Esta paleta se utilizará en la ilustración final.

Probé la paleta con cabello más claro porque algunas personas obtienen el cabello más oscuro a medida que envejecen. Sin embargo, esta opción parece muy diferente de la versión adulta del personaje y puede confundir al espectador. Es muy importante preservar los puntos clave del diseño en diferentes versiones del mismo para que la audiencia pueda ver la conexión entre ellos.

Este esquema de color no se ve tan divertido e incómodo como los anteriores, pero gracias a los colores apagados, el adolescente se ve hosco y sombrío. Los colores y patrones de su camiseta son agradables a la vista, pero la paleta en sí no es lo suficientemente brillante y juvenil para mostrar su naturaleza traviesa.

diseño final

La versión final parece convincente porque, a pesar de los cambios significativos en las proporciones y la ropa, aún se pueden reconocer los rasgos de un personaje adulto en un estudiante. Cabello largo y oscuro, nariz grande y muebles.

el aula está tomada del diseño original, y su vestimenta y combinación de colores hablan de juventud y ecuanimidad. La marcada línea horizontal de las cejas se asemeja a la expresión facial severa de la versión para adultos.

Los ángulos agudos de su pose, que forman una L o un triángulo, reflejan su naturaleza rebelde y desafiante y su disposición despreocupada. Esta forma también se hace eco del diseño original.

Ilustración final © Stephanie Riso Garcia

opcion 2

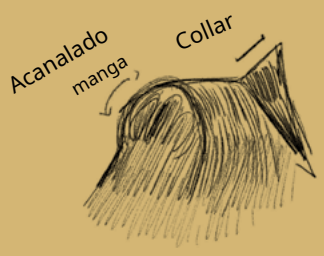
Maestra victoriana

idea e investigación

ahora colocaremos al maestro en un contexto histórico y lo transformaremos en un estricto educador victoriano. No cambiaré su apariencia significativamente para mantener la similitud entre las versiones de diseño, pero tendré que idear un disfraz completamente nuevo para él.

Después de estudiar las referencias, me di cuenta de que los profesores victorianos solían ser personas mayores con la piel apagada. parecían enormes por el exceso de peso o la ropa en capas y, a veces, por ambos al mismo tiempo. Estuve especialmente atento a la selección de sombreros y túnicas adecuados a la época, ya que son los principales elementos distintivos del maestro victoriano, con la ayuda de los cuales construiré el diseño general del personaje.

Las gorras y túnicas académicas cuadradas, por regla general, no diferían en nada especial, aunque a veces se pueden ver pliegues interesantes en los hombros y el piso de las túnicas. el diseño del sombrero combina a la perfección formas pequeñas y anchas, redondas y cuadradas. Utilizo estos elementos para agregar detalles dramáticos al diseño de mi personaje.



muchos de los profesores superiores en ese momento eran personas mayores con cabello blanco o gris. Quiero usar esto al desarrollar un nuevo diseño para mostrar que mi personaje es mucho más viejo en la nueva versión.

Otra forma de envejecer la versión victoriana es cambiar tu postura y hacer que el personaje se encorve. Hago bocetos de gestos, en los que contaré en el futuro en la etapa de preparación de los primeros bocetos.

por Moda victoriana las capas eran típicas. El disfraz del maestro puede consistir en un chaleco ajustado, en el que se colocará un plastrón desde el frente, y accesorios en forma de reloj de bolsillo y broche.

cambios

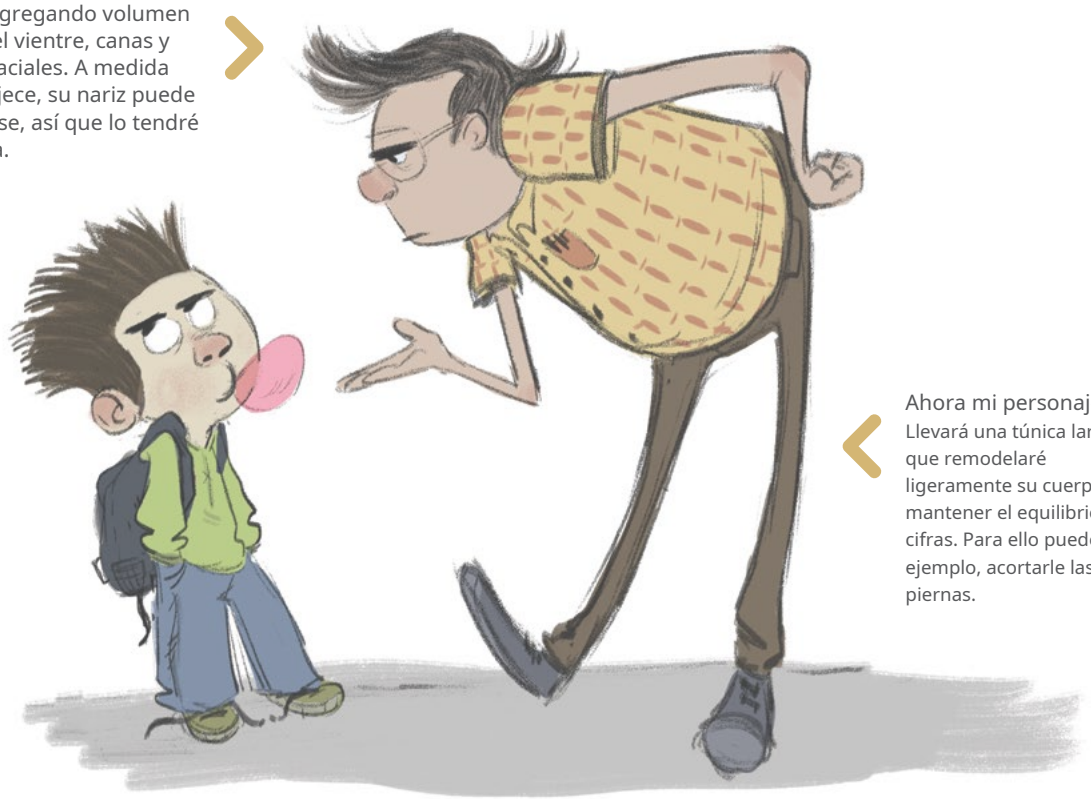
En la nueva versión, quiero preservar el personaje y algunos aspectos de la apariencia física del personaje, pero tendré que cambiar muchos elementos del diseño y vestuario, basándome en

Me refiero a la investigación realizada. Quizás también cambie la forma del cuerpo de la maestra, teniendo en cuenta el nuevo atuendo, y proponga un nuevo peinado y accesorios modernos.

Lo más probable es que elija una paleta de colores diferente más adecuada para la época.

No quiero cambiar el peinado del personaje, pero tendré que cambiar su estilo para que coincida con la imagen de la severa maestra victoriana.

Mi personaje lucirá más autoritario si lo envejezco, así que "envejeceré" el diseño original agregando volumen al área del vientre, canas y arrugas faciales. A medida que envejece, su nariz puede agrandarse, así que lo tendré en cuenta.



Ahora mi personaje
Llevará una túnica larga, así que remodelaré ligeramente su cuerpo para mantener el equilibrio. cifras. Para ello puedo, por ejemplo, acortarle las piernas.

En base a los materiales que he estudiado, le cambiaré la ropa y los complementos. Por la toga y birrete académico será posible determinar fácilmente su profesión. Un reloj de bolsillo antiguo reemplazará su colección de bolígrafos.

Primeros bocetos

Durante la era victoriana, los maestros usaban muchas capas de ropa, camisas, trajes, gorras y túnicas. Hice bocetos para ver qué personaje de tal disfraz sería mejor para sentarse, en una corteza o en uno alto.

Utilizo ampliamente formas redondas para hacer su figura grande e imponente, y para contrastar, introduzco las líneas alargadas y nítidas del manto y la caña.Me gusta el tercer boceto sobre todo, porque la forma recta transmite mejor un sentido de autoridad. y solidez.

formas basicas

La cabeza y el cuerpo redondos del maestro victoriano, así como las piernas relativamente delgadas, hacen eco de las formas del personaje original.

prensado. Sin embargo, las esquinas afiladas de la gorra y el manto académico le dan a su apariencia una apariencia imponente e imperiosa. Sus piernas tenían que

hazlo más corto para que el manto no parezca demasiado largo.

Para que el personaje parezca más viejo y sólido, utilizo formas redondeadas pesadas. La combinación de un torso redondo y piernas delgadas crea un contraste visual sorprendente y hace referencia a un diseño original.

En este boceto, marco todos los detalles que quiero agregar a su disfraz. Una camisa bien abotonada habla de la corrección del personaje, la seriedad y la moderación de su naturaleza, y también ayuda a mostrar la curva de su torso.

Miro la silueta para asegurarme de que la forma de la túnica no se superponga a todo el personaje. Los pisos del manto con mucho éxito no llegan al suelo, por lo que las piernas del personaje son visibles, y la gorra académica cuadrada y el bastón largo hacen que su silueta sea más nítida.

detalles

A pesar de que he cambiado la época en la que vive mi personaje, debo mantener los rasgos de su personaje original. Debe seguir siendo el mismo maestro aburrido y estricto que la versión moderna, y su personaje debe ser interpretado por el estilo formal de vestimenta, cejas fruncidas y una línea de boca severa. Agregaré arrugas para que el personaje parezca mayor.

Me aseguro de que la nueva versión del personaje tenga rasgos faciales comunes con el diseño original, por lo que mantengo las expresivas cejas negras y los pliegues alrededor de la boca. Aunque la mayor parte de su cabeza está oculta debajo de la gorra, el cabello que sobresale de debajo se asemeja al peinado original.

Un reloj de bolsillo con cadena es un accesorio anticuado y práctico que me ayudará a mostrar la época en la que vive el personaje y repetir un detalle del diseño original, dándole un aire victoriano.

expresión facial y pose

Quiero que la postura y la expresión facial transmitan la severidad y el carácter duro del maestro. Su pose debe verse rígida y menos dinámica que el diseño original. Debería revelar la edad avanzada del personaje, pero ser similar a la pose de un maestro moderno. Un birrete y una toga académicos me ayudarán a expresar mi estado de ánimo y hacer que mi pose sea más expresiva.

Aquí ves a un personaje que se inclinó sobre sus cargos: la pose habla de su autoridad. Ella es similar a la pose final del personaje original, pero el cambio de vestuario y proporciones hacen que esta maestra sea más arrogante y dominante. Usaré esta pose para la ilustración final.

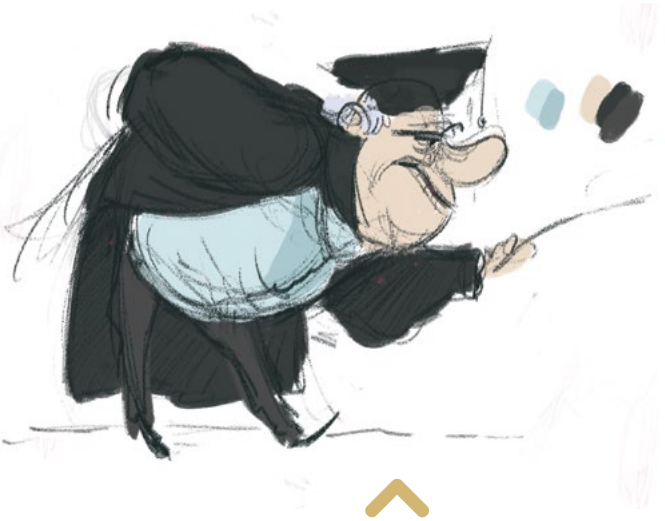
En este boceto, ¡el maestro casi se derrumba sobre los estudiantes que interrumpen en un ataque de ira! Distorsiono la pose para hacerla más expresiva y para mostrar todo el enfado del personaje. una toga y un birrete añaden movimiento a la pose. El resultado es una pose muy dinámica, pero no es adecuada para la ilustración final porque no muestra la naturaleza aburrida y gruñona del profesor anciano.

tono y color

Vuelvo a mi investigación para encontrar los colores y tonos adecuados para un personaje victoriano. Utilizaré colores menos saturados que coincidan con la moda de la época y el carácter duro del profesor. La paleta y los tonos generales serán más oscuros aquí, y el tono de piel será el mismo que en la versión moderna.

Quiero lograr un equilibrio entre las áreas claras y oscuras de la imagen. y enfatizar su carácter austero con un marcado contraste entre tonos. Balanceo la piel pálida y una túnica oscura con una camisa clara.

Este esquema de color usa tonos de azules y un tono de piel más cálido, pero en general la paleta es abrumadoramente cálida. Me esfuerzo por obtener colores más fríos y severos.



Un manto marrón grisáceo se ve muy bien con una camisa azul pastel, pero al final el dibujo parece casi monocromático y las piernas del personaje se pierden por completo contra el fondo del manto.

Este es el esquema de color que elegí para la ilustración final. Ella encaja perfectamente con el espíritu de la época victoriana y la naturaleza oscura del personaje. Por lo general, la túnica del maestro era negra, pero para mostrar los detalles de su figura, utilizo un verde frío y hago sus pantalones un poco más claros. El color beige de la camiseta y el plastrón azul añaden puntos moderadamente brillantes a la paleta de colores sobrios que no llaman la atención y no parecen demasiado alegres.

diseño final

En la ilustración final, el personaje se transforma con éxito de acuerdo con el nuevo contexto histórico. Aunque la forma de su cuerpo y su estilo de vestir han cambiado, el espectador puede reconocer el mismo peinado, rasgos faciales, gestos y peinado general en el nuevo diseño.

construcción del personaje. Su avanzada edad se evidencia por su piel pálida y arrugas, y un ligero tinte cálido en su nariz y mejillas llama la atención sobre su rostro. Con la ayuda de una toga y birrete académico, creo un fuerte contraste y un lenguaje de formas efectivo,

gracias a lo cual la silueta del personaje resulta expresiva y permite al espectador reconocer instantáneamente al maestro en él. Las esquinas afiladas de sus brazos, piernas, gorra y cuello enfatizan su severidad.

Ilustración final © Stephanie Riso Garcia

opción 3

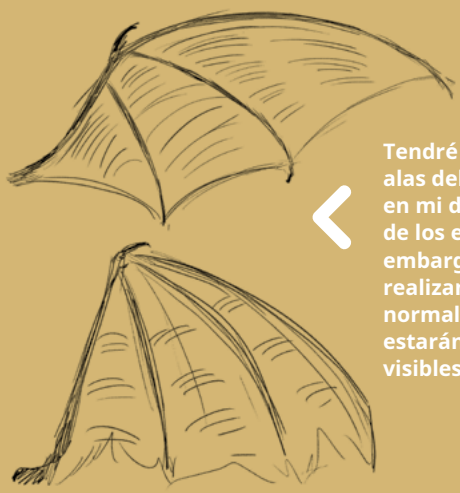
Mosca científico

ideas e investigación

Empiezo a transformar mi personaje en un animal pensando en qué criatura se adapta mejor a su personaje. en mi opinión, se verá genial en forma de murciélago: pequeño, enojado y muy inteligente. el cuerpo pequeño y redondo y las orejas largas del ratón se verán como una divertida inversión del torso redondo y las piernas largas del profesor. Puedo jugar con las proporciones del personaje sin miedo a perder el lenguaje de forma del diseño original. Estoy investigando diferentes tipos de murciélagos y sus características estructurales que puedo usar en un nuevo diseño.

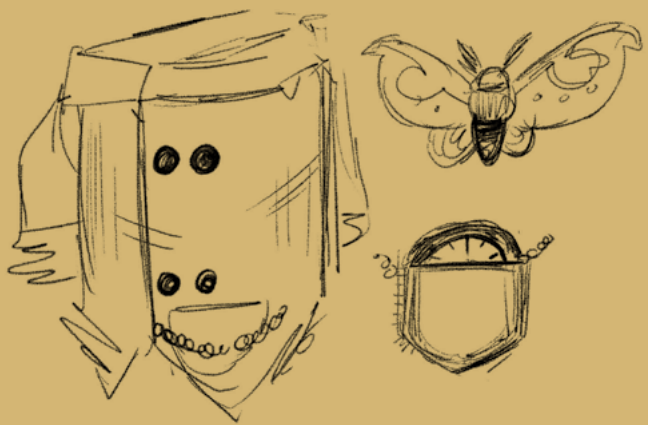
Las orejas grandes serán la principal característica distintiva del murciélago aprendido, por lo que considero tantas variaciones de su estructura como sea posible. Me encanta la idea de que con sus enormes oídos, el personaje pueda captar incluso los sonidos más silenciosos del aula.

Una de las características más notables de la versión humana del personaje fue su peinado, pero el pelaje del murciélago se verá diferente. Me gusta el pelaje despeinado y la cara esponjosa que tienen algunas especies de murciélagos, así que puedo usarlo para lucir como el cabello de un maestro.



Tendré que pensar en cuántas alas del personaje serán visibles en mi diseño. si vuela, serán uno de los elementos clave. sin embargo, si el personaje está realizando actividades humanas normales en el aula, sus alas estarán dobladas y no serán tan visibles.

Quiero que mi personaje lleve un chaleco pequeño o una chaqueta sin mangas, lo que le daría un aspecto científico sin interferir con sus alas. Los detalles como un reloj de bolsillo o un broche quedarán geniales con un chaleco y un guiño a versiones anteriores del personaje. Estoy experimentando con un diseño de broche de polilla. los murciélagos los cazan, así que este broche quedará genial en mi personaje.

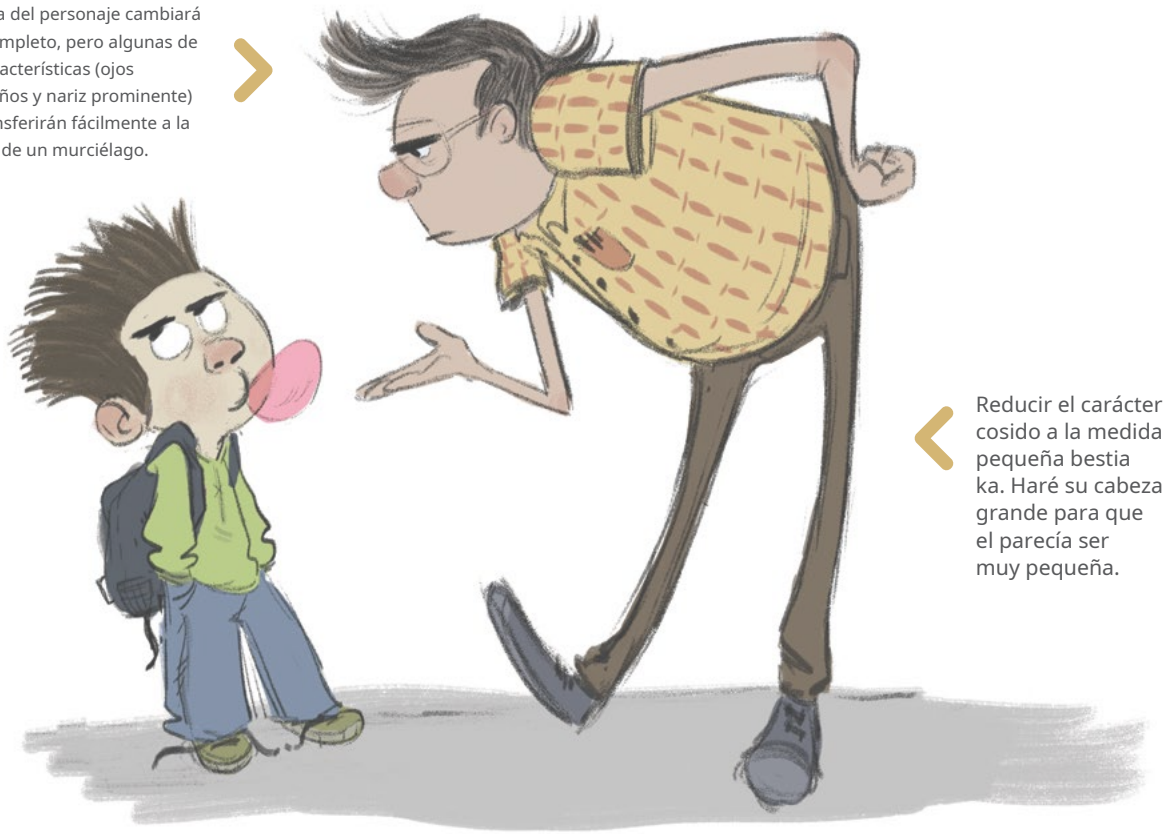


cambios

Después de completar la investigación, me di cuenta de que tendría que cambiar la forma del cuerpo, el peinado y los detalles.

Mi personaje ahora será un murciélago, así que tengo que descubrir cómo adaptar el peinado reconocible del maestro al cuerpo del animal. Algunos murciélagos tienen una apariencia de melena, así que puedo usar esta función para crear una especie de peinado.

La cara del personaje cambiará por completo, pero algunas de las características (ojos pequeños y nariz prominente) se transferirán fácilmente a la forma de un murciélago.



Reducir el carácter cosido a la medida pequeña bestia ka. Haré su cabeza grande para que el parecía ser muy pequeña.

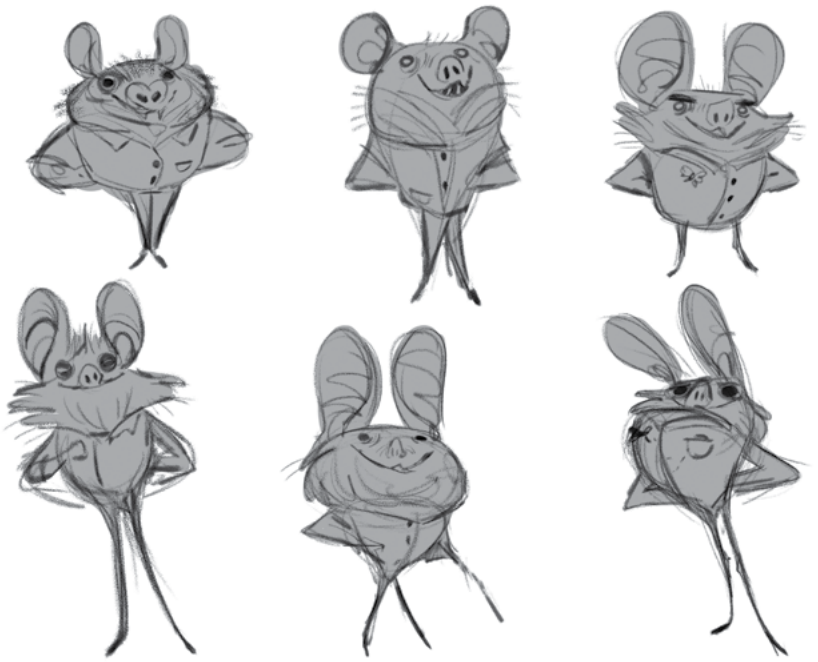
Se me ocurrirá un nuevo disfraz que le quedará bien al murciélago. Dado que el personaje ahora es pequeño y tiene alas, es posible que tenga que reducir la cantidad de ropa y accesorios que lleva.

disfraz para representar al personaje como un animal. Sin embargo, quiero conservar algunos elementos de diseño de la versión humana, porque sirven para transmitir carácter.

Primeros bocetos

Después de revisar las referencias de los años de los ratones nuevamente, noté orejas redondas en algunas especies y orejas largas. La cantidad de ella también depende de la raza. Con base en esta información, propondré varias opciones para personas con formas muy diferentes de t

Quiero que el torso del personaje sea corto y redondo, como en la versión elegante. Me gustan los bocetos tercero y quinto, porque tienen tales proporciones que es divertido combinarlos con orejas ardientes. Este contorno brillante es agradable a la vista y crea la impresión de que el personaje es una pequeña criatura.



formas basicas

El nuevo elemento de diseño más notable son las orejas grandes. Le dan autoridad al personaje, como las piernas largas y delgadas de un maestro humano. Además, son

Apreciamos el pequeño tamaño del personaje, agrandando visualmente su cabeza. En esta versión del diseño de las piernas del personaje, como en la anatomía de los murciélagos reales,

Son un detalle especialmente llamativo, ya que quiero centrar toda la atención en la zona de su rostro.

Los óvalos, círculos y triángulos son componentes clave del lenguaje de formas en el diseño de murciélagos. Su cabeza grande y redonda es una referencia a la versión original, sus piernas son igual de delgadas, pero no se destacan tanto, porque quiero llamar la atención del espectador sobre las características del ratón del personaje.

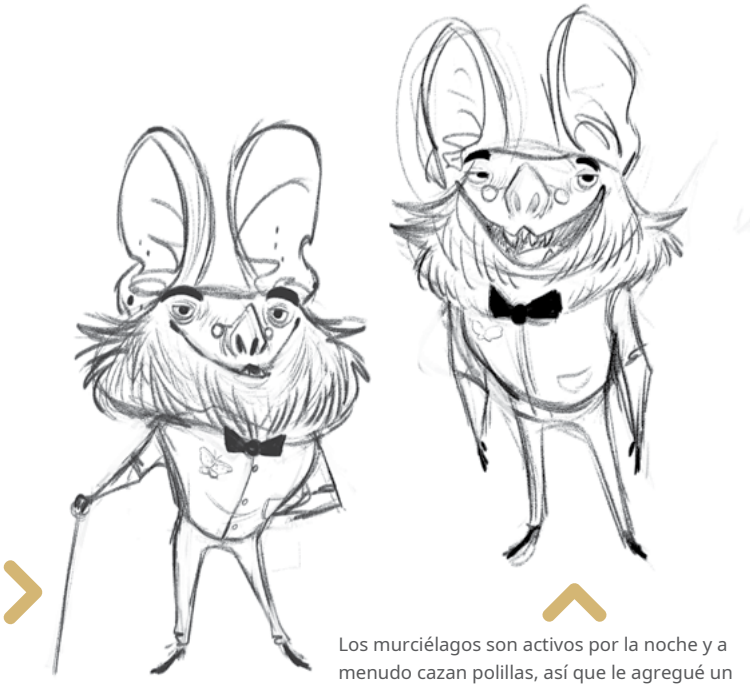
Hago un boceto ligero para refinar la forma de su pecho redondo y piernas delgadas, que hacen eco del diseño original. el pelaje de sus mejillas sobresale como el peinado de la versión humana del personaje.

La silueta resultante parece expresiva porque tiene un espacio negativo claramente definido alrededor del personaje con áreas lanudas separadas que indican que estamos frente a un animal. El equilibrio entre formas grandes, medianas y pequeñas resulta visualmente atractivo.

detalles

Al igual que la versión humana, el murciélago tiene cejas pobladas y ojos pequeños y arrugados que indican fatiga y edad. Las cejas ayudarán a que la pose y la expresión facial del personaje sean más expresivas, independientemente de si sonríe obstinadamente o frunce el ceño con severidad. El chaleco completamente abotonado se asemeja a la camisa de un maestro, pero es una prenda más simple que no distrae la atención de la enorme cabeza y el cuello lanudo.

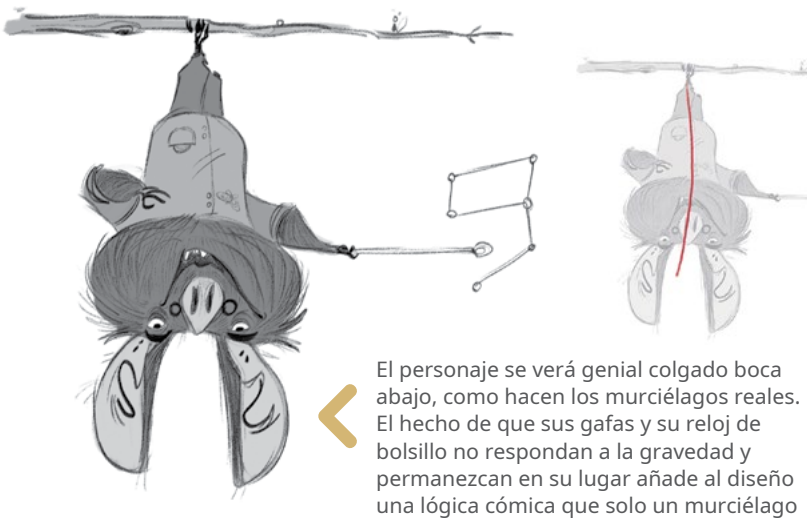
Los murciélagos tienen mala vista, por lo que tiene sentido que el personaje use anteojos. Su forma redonda contrasta de manera interesante con la nariz triangular y presta la apariencia del personaje al aprendizaje. Como en versiones anteriores del diseño, este personaje tiene un pequeño bolsillo en el que puede llevar un reloj como un maestro victoriano. Este accesorio se adaptará al estilo antiguo de chaleco y gafas.



Los murciélagos son activos por la noche y a menudo cazan polillas, así que le agregué un broche al personaje con su insecto favorito. Al igual que las zapatillas en el diseño original, la pajarita y el broche muestran que a veces, al menos en su imaginación, ¡el personaje intenta ser divertido!

expresión facial y pose

Con la pose del personaje quiero mostrar su carácter pesado, pero ahora tengo que pensar en cómo adaptarle los movimientos y hábitos típicos de los murciélagos. Como los murciélagos son nocturnos, pensé que sería divertido que mi personaje enseñara astronomía.

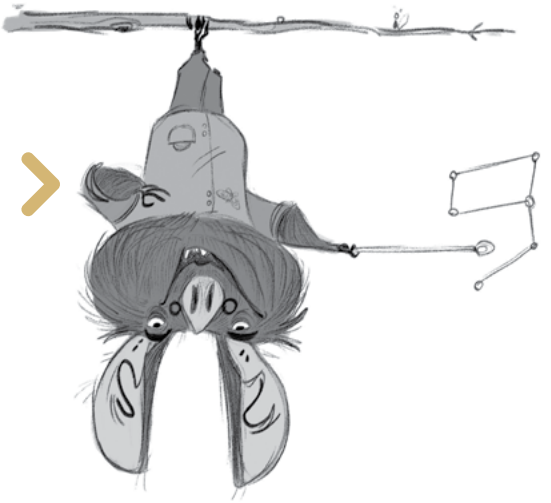


El personaje se verá genial colgado boca abajo, como hacen los murciélagos reales. El hecho de que sus gafas y su reloj de bolsillo no respondan a la gravedad y permanezcan en su lugar añade al diseño una lógica cómica que solo un murciélago puede entender. Estoy usando esta pose para la ilustración final porque muestra el comportamiento animal del personaje.

Esta pose sirve como una referencia más obvia al diseño original: el personaje se pone de pie y con toda su apariencia muestra lo cansado y molesto que está teniendo que decirles algo a los escolares distraídos. Los párpados caídos y las arrugas alrededor de los ojos muestran que está muy cansado. Sin embargo, esta pose me parece demasiado humana, no resalta la naturaleza del personaje de ninguna manera.

tono y color

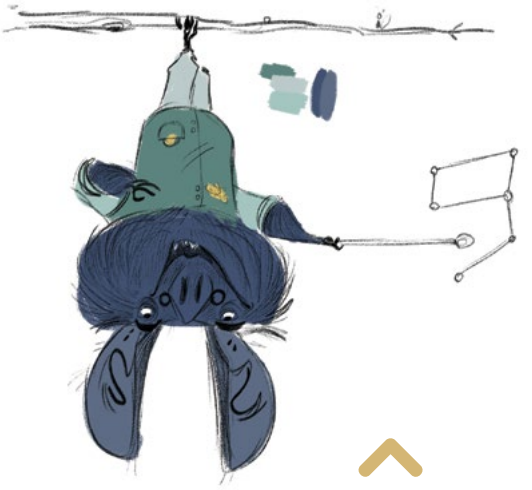
Teniendo en cuenta que mi personaje es un murciélago, tendré que usar tonos oscuros. Sin embargo, quiero experimentar con diferentes opciones de paleta para no exagerar con los colores oscuros. Para este diseño, quiero elegir tonos naturales y amigables con los animales, y también usar colores amarillentos y terrosos como en la versión original del personaje. Al final, me decanto por la paleta púrpura, porque está más asociada con la naturaleza y la noche, pero no parece demasiado fría y oscura.



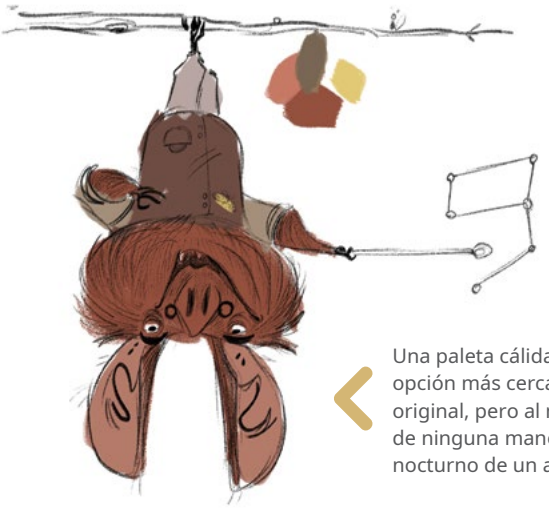
El tono general del patrón es bastante oscuro y se adapta al murciélago, que está activo principalmente por la noche. Sin embargo, utilizo tonos más claros en la nariz y las orejas del personaje para acentuar su rostro, equilibrar los tonos en el diseño y captar la atención del espectador.

Esta paleta de color gris púrpura se ve discreta y natural, pero no se siente aburrida. Las mangas verdes y los accesorios amarillos sirven como acentos complementarios, mientras que los colores más neutros del chaleco y los pantalones suavizan la paleta.

Usaré esta solución para la ilustración final.



La paleta azul y verde está inspirada en el estilo de vida nocturno del personaje, mientras que el amarillo hermano agrega acentos atrevidos al diseño. El color azul está demasiado lejos de la versión original y no está asociado en absoluto con los murciélagos.



Una paleta cálida de flores terrosas es la opción más cercana en tonos al diseño original, pero al mismo tiempo no refleja de ninguna manera el estilo de vida nocturno de un animal sombrío.

diseño final

Transformar un personaje en un animal no fue fácil, pero gracias a la investigación y las referencias que hice, creo que pude crear un diseño convincente que captura el parecido con el original. Contraste-

Las formas corporales, la textura del pelaje y los rasgos faciales hacen eco de la versión humana del personaje, y la nueva apariencia animal me permitió idear combinaciones interesantes y comprensivas de formas y posturas que atraen la atención del ojo.

cuerpo. La sonrisa del personaje habla de su entusiasmo por su tema, y los ojos cansados y una paleta oscura reflejan el lado oscuro de su naturaleza.

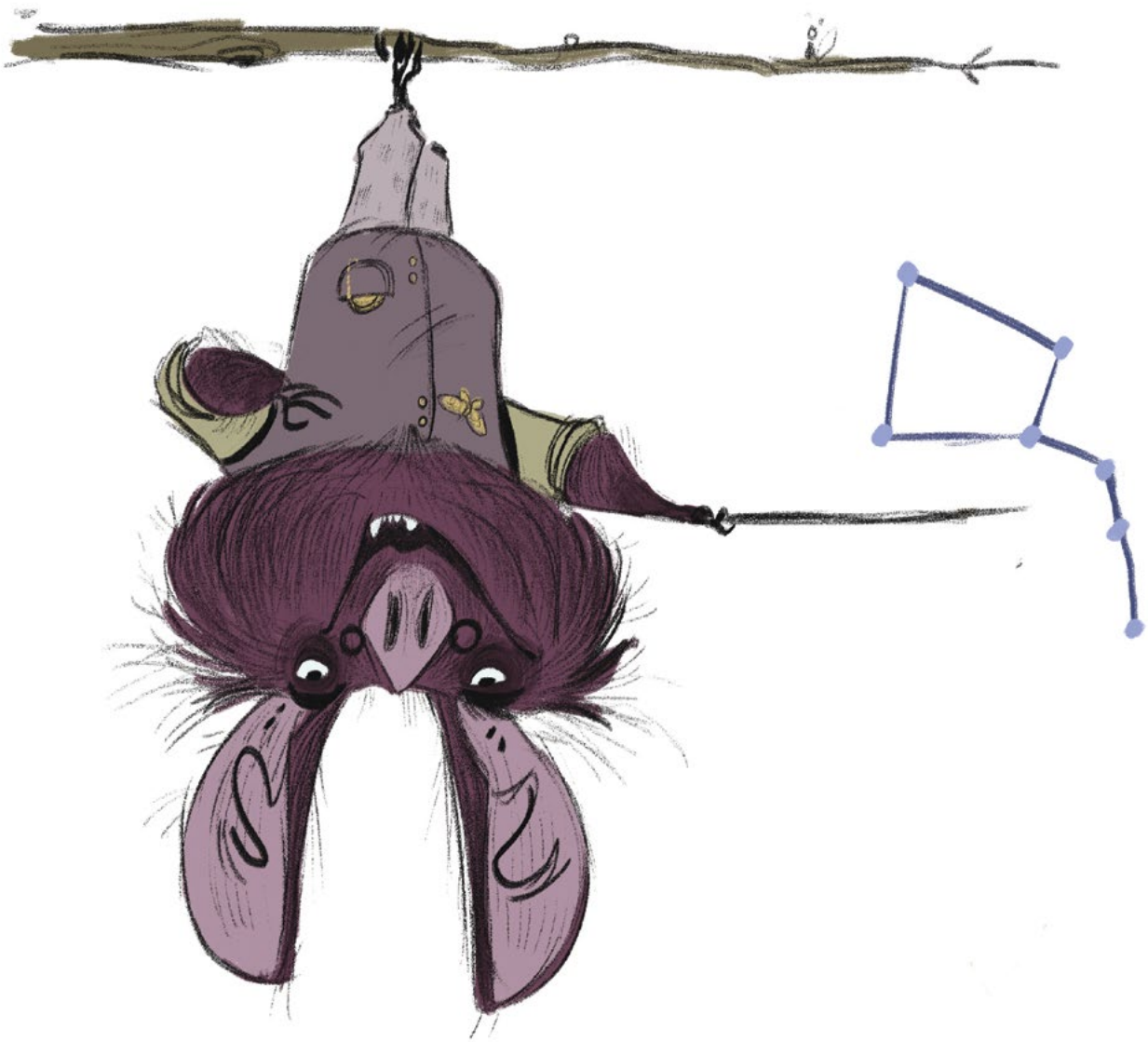
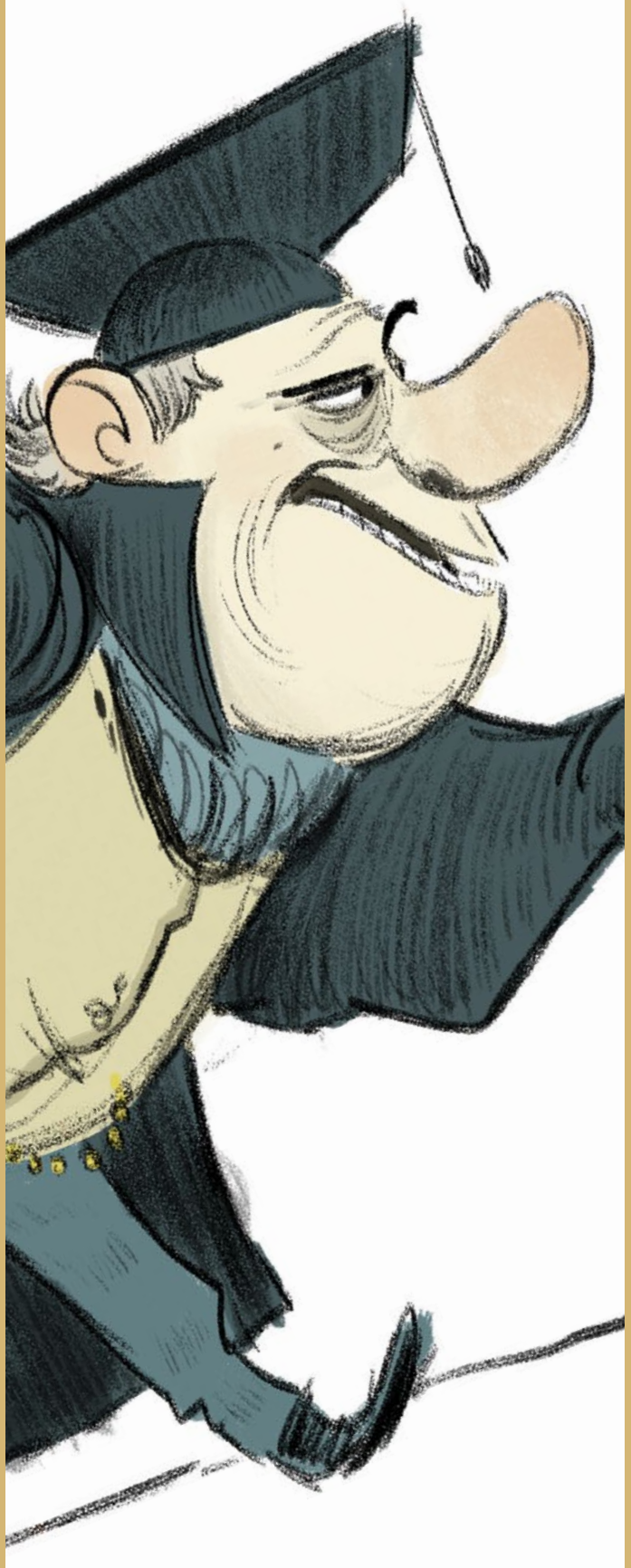


Ilustración final © Stephanie Riso Garcia



Traducido del ruso al español - www.onlinedoctranslator.com

Héroe cósmico

ARTISTA LUIS Gadea

En este capítulo, el dibujante Luis Gadea te mostrará el proceso de creación del buscador heroico. aventuras en el espacio, cuya imagen se inspiró en viejas películas de ciencia ficción y historietas.

Opciones de personajes

- HÉROE DEL ESPACIO en la vejez
- Héroe de fantasía
- Cósmico un mono

CARACTERÍSTICAS DE ESTILO

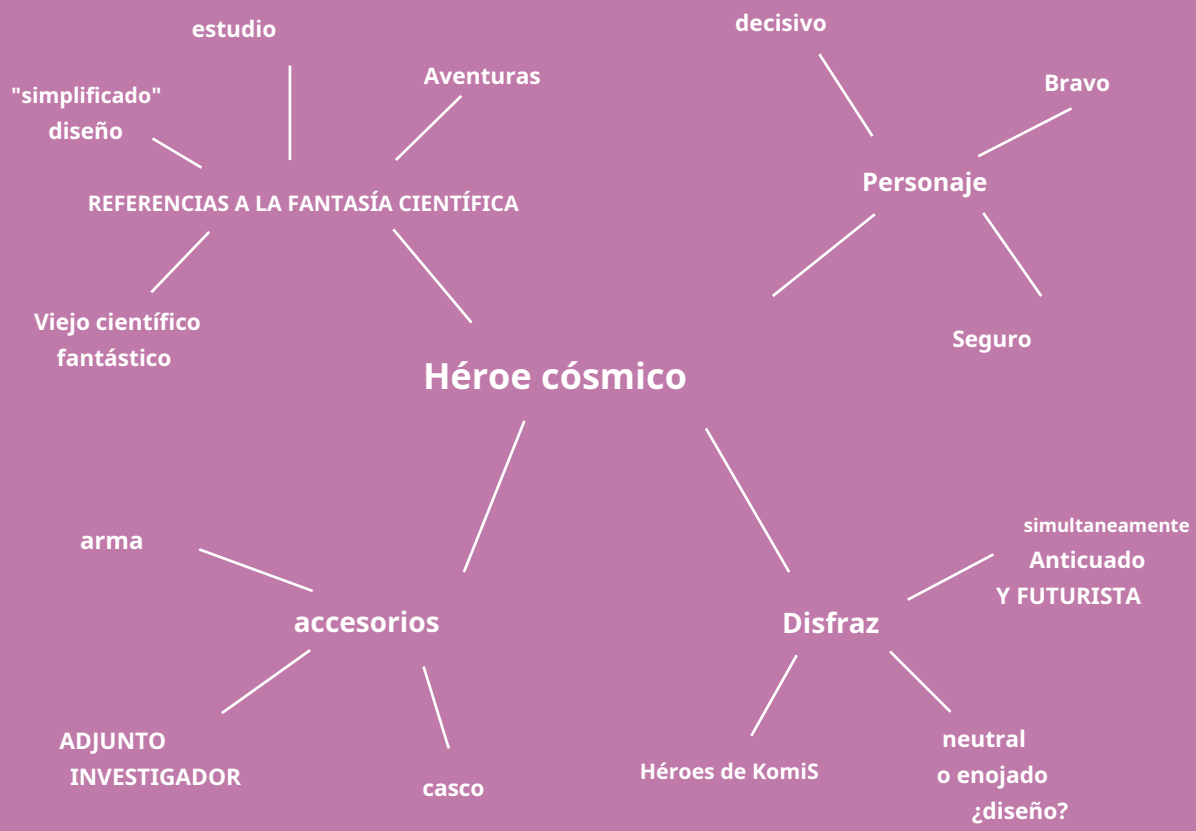
El estilo de Louis se caracteriza por el uso de formas geométricas y siluetas expresivas, por lo que sus personajes son siempre dinámicos y los detalles se enfatizan de manera efectiva. este enfoque funciona bien en la animación 2D y los cómics.

Preste mucha atención a las formas y colores, utilice soluciones simples y funcionales y no tenga miedo de modificar piezas de diseño hasta que encuentre la variación más expresiva.

idea

Cuando empiezo a desarrollar ideas, divido convencionalmente el concepto en dos partes, en las que pensaré en el futuro. Tengo una parte de ciencia ficción y una parte relacionada con los personajes. como parte de mi trabajo de ciencia ficción, puedo explorar referencias de cómics, dibujos animados, películas y libros. Pienso en la historia del personaje, teniendo en cuenta las particularidades del género. ¿En qué planeta vive mi héroe? el es un humano? criatura alienígena? ¿robot? Haciéndome estas preguntas, paso a trabajar en el personaje mismo: su papel y su personaje. ¿Qué tipo de temperamento podría tener? ¿Cuántos años tiene él? ¿Cómo afecta la edad al personaje o no le afecta en absoluto? Reflexiono sobre estas preguntas mientras esbozo las ideas que tengo. al final, decidí que mi personaje sería un valiente aventurero de la tierra,

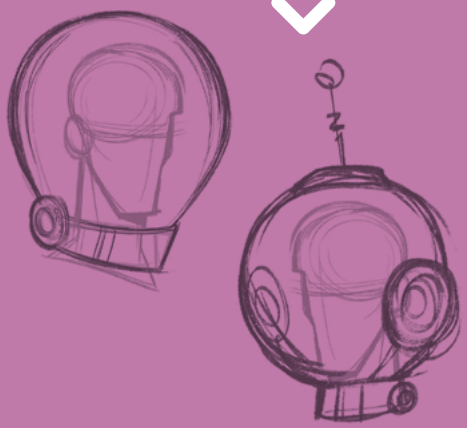
Concepto: hombre, humano, explorador espacial y aventurero

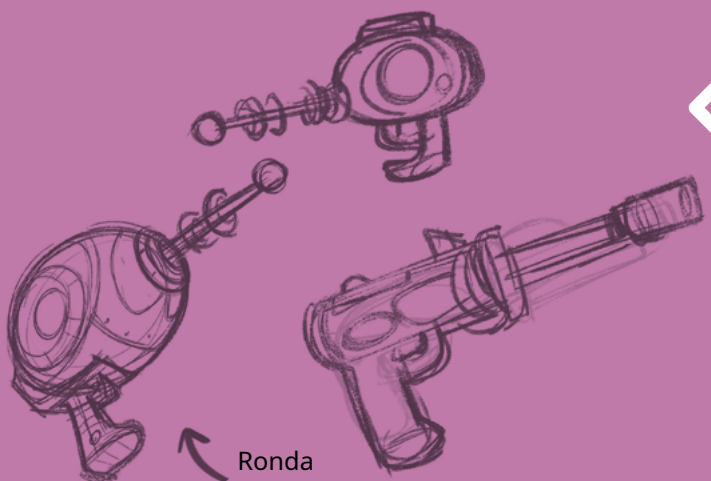


estudio

Empiezo a buscar referencias realistas y a dibujar a partir de ellas para ver cómo puedo simplificarlas o estilizarlas y hacerlas más apropiadas para mi personaje. Quiero idear un traje de turista y armas para el personaje, y la investigación me ayudará a decidir si el traje será limpio y sobrio o completamente loco y con reminiscencias de un estilo retro llamativo. la elección del estilo dicta el diseño de su vestuario y accesorios auxiliares. Tiendo a inclinarme más hacia el diseño moderno simple y aerodinámico, que también se refiere al estilo de ciencia ficción vintage. Además, estoy explorando posibles diseños de cascos y auriculares que un personaje puede usar cuando va al espacio, aunque en la ilustración final puedo representarlo sin casco.

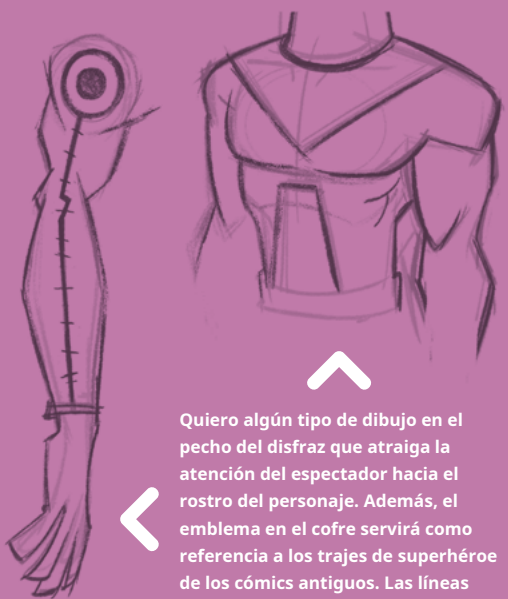
Lo primero que me viene a la mente son los cascos de astronauta y los cascos de buceo antiguos. Me gustan las formas grandes, claras y con un mínimo de detalle porque, en mi opinión, son las que más impresionan al espectador. Por lo tanto, quiero que el casco de mi personaje tenga una forma redonda simple. de esta manera puedo reforzar el estilo retro del diseño.





Quiero que mi personaje tenga un arma clásica en el espíritu de Marvin el marciano (personaje de la serie animada "Looney Tunes" -*Nota. por.*) y Flash Gordon (personaje de la tira cómica del mismo nombre de los años treinta -*Nota. por.*). el diseño de estos blasters utiliza las mismas formas redondas y nítidas que los cascos que se muestran arriba.

Ronda
forma
para blasters

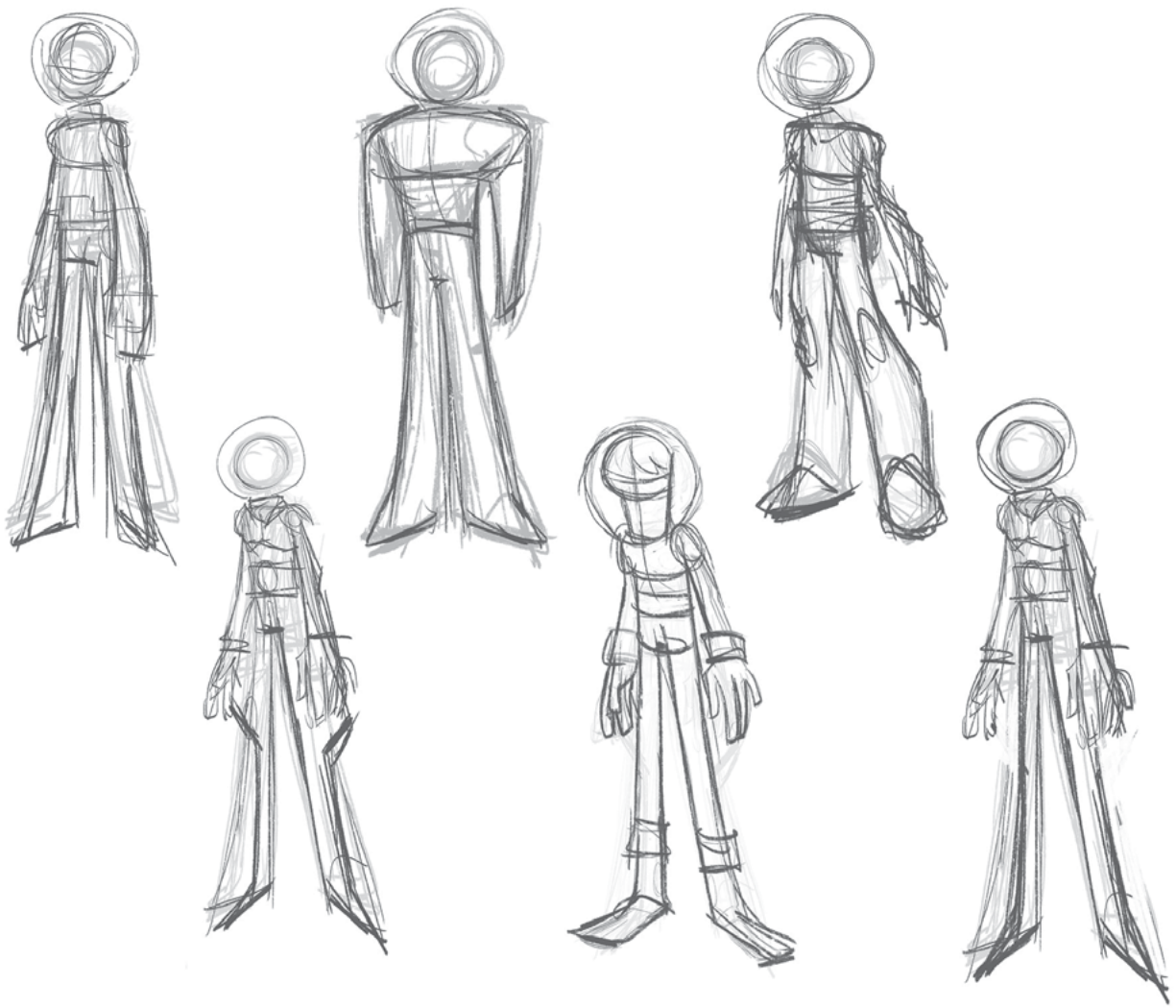


Quiero algún tipo de dibujo en el pecho del disfraz que atraiga la atención del espectador hacia el rostro del personaje. Además, el emblema en el cofre servirá como referencia a los trajes de superhéroe de los cómics antiguos. Las líneas finas como costuras o rayas en los brazos le darán al diseño fu un aspecto turístico.

Como corresponde a un personaje de un antiguo trabajo de ciencia ficción, el héroe espacial debería tener botas retro, a las que agregaré algunos pliegues. son las formas simples, no los diseños mecánicos complejos, lo que ayudará a crear un estilo retro creíble.

Primeros bocetos

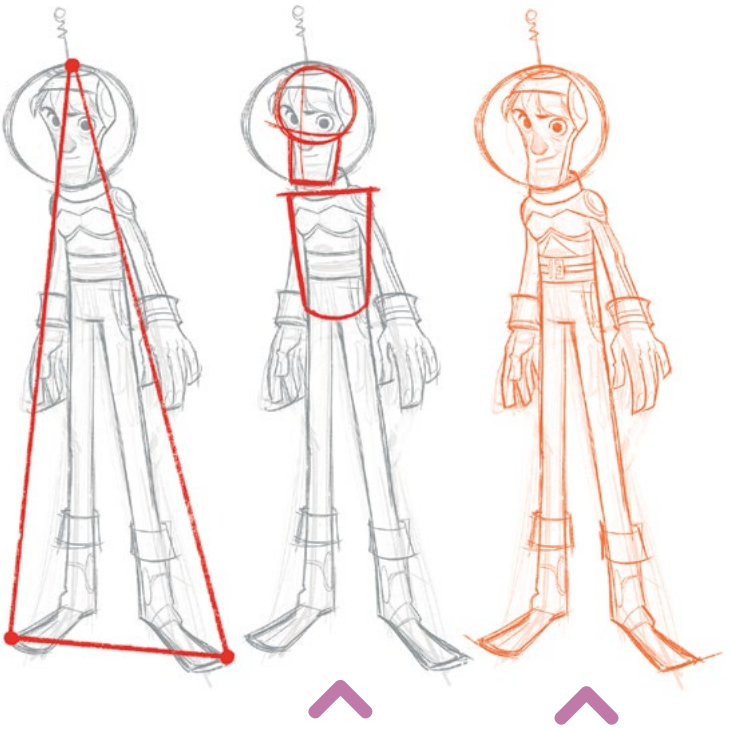
Gracias a mi experiencia en animación 2D, aprendí a hacer bocetos rápidos, sin prestar atención no solo a los pequeños detalles, sino incluso al rostro del personaje. Empiezo por dividir la figura en partes desiguales. Esto hace que las proporciones sean más estilizadas y más interesantes que el cuerpo humano realista. Por ejemplo, puedo dibujar un torso ancho con una cabeza pequeña. o un torso corto con piernas largas. No todos los bocetos salen bien porque quiero evitar el típico personaje súper fuerte. Rechazo la opción con hombros y piernas macizos, prefiero bocetos en los que el personaje sea más flaco, con piernas largas y grandes pinceles expresivos. Este aspecto se adapta mejor al estilo de ciencia ficción "aerodinámico". hoja, que me esfuerzo por capturar en mi diseño. Debido a las piernas largas, el personaje parece móvil y alerta, como corresponde a un buscador de aventuras. Las manos grandes contrastan de manera interesante con los brazos y piernas delgados y pueden servir como un medio adicional para expresar las emociones del héroe.



formas basicas

Empiezo a construir la figura usando elementos de los bocetos del personaje flaco. Establecí una forma triangular general, ya que es dinámica y se adapta al héroe móvil. Luego calculo varias formas de cara para encontrar la forma de cabeza que mejor se adapta a su cuerpo. Corto, copio y vuelvo a dibujar cabezas nuevas, y estiro y aplasto piezas individuales hasta encontrar la mejor solución.

Quiero ceñirme a la forma triangular básica que encontré en la primera fase de dibujo. Gracias a esto, mi personaje no parecerá héroes formulistas, cuyas figuras suelen estar basadas en triángulos invertidos que forman un amplio cofre. Las principales ventajas de mi personaje son la velocidad, la determinación y la alta inteligencia, no la fuerza bruta.



En esta etapa, la cara del personaje consiste en un círculo y un rectángulo que denota la forma general de su mandíbula, y su cuerpo está hecho de un simple rectángulo.

A pesar de que el personaje tiene mucho piernas, quiero llamar la atención del espectador hacia su cabeza y parte superior del cuerpo, por lo que hago que su cara sea lo más visible posible, y mis brazos, grandes, ya que estas son las partes que se caracterizan mejor llama al héroe. Rompo la articulación de la mano, separando el dedo meñique del resto de los dedos, para que su forma se vuelva más interesante y más fácil de leer.

Estoy experimentando con la cara del personaje. La forma básica sigue siendo la misma, pero juego con diferentes proporciones para encontrar un look adecuado. Terminé optando por una forma de cabeza más simple y abandonando el casco, ya que el diseño es lo suficientemente fluido sin él.

Ahora estoy trabajando en las formas y estilos de las otras partes del cuerpo para que se vean bien con la nueva cabeza del personaje. Hago sus brazos aún más largos que en los primeros bocetos para mostrar cuán enérgico y atlético es mi personaje, pero al mismo tiempo dejo el físico sin cambios en general.

Si miras la silueta resultante del personaje, verás formas claras y un claro contraste entre formas redondas y rectangulares. mami, que no dejará que el espectador se aburra.

detalles

Ahora empiezo a finalizar el personaje y a cambiar los detalles hasta que solo queda lo que me gusta en el dibujo. Como puede ver, estoy simplificando gradualmente la fuerza del diseño y los detalles del disfraz. Según el estilo que he elegido, me esfuerzo por lograr formas elegantes y sin detalles, gracias a las cuales

El ojo del personaje adquiere características futuristas en el espíritu de modernidad aerodinámica. Para lograr el efecto deseado, estrecho el cuello del traje y pinto sobre la zona desde el cuello hasta los hombros, creando así un guiño a los cómics clásicos que leí durante la fase de investigación.

Agrego algunas esquinas afiladas al diseño de personajes para afinar la estructura y contrastar con los elementos circulares. Estiro aún más sus brazos para que el héroe parezca aún más ágil, pero al final abandono esta idea, porque ahora me parecen demasiado largos. También alargo la mandíbula, como en los héroes clásicos, lo que añade madurez y carácter al personaje.

Para probar el trabajo y obtener una nueva mirada al diseño, refleje la imagen. Ahora me viene a la mente la idea de ponerle puños a sus botas y traer de vuelta los dedos puntiagudos que parecen más interesantes que los redondos. Sin embargo, el resultado es una imagen demasiado agresiva.

Encuentro una opción intermedia entre las narices redondeadas y puntiagudas del saogh y uso una forma rectangular. Descarto completamente los puños de las botas y dejo solo unas pocas líneas de pliegues en ellas. No es necesario sobrecargar el diseño en el área de las manos del personaje, porque ya están lo suficientemente detalladas. Como toque final, me centro en la caja torácica y la cabeza con formas triangulares que hacen eco de la silueta del personaje.

expresión facial

A este personaje le encanta viajar por el espacio, donde ha visto mucho, por eso quiero mostrar su confianza, coraje y optimismo. Los ojos grandes y las cejas expresivas son excelentes para transmitir su carácter. También facilitan la captura del miedo o la sorpresa, aunque no planeo usar esas emociones en la ilustración final. Decidí hacer sus cejas "preocupadas" un poco más sombrías y dibujar al personaje con la boca cerrada para darle una mirada de determinación.

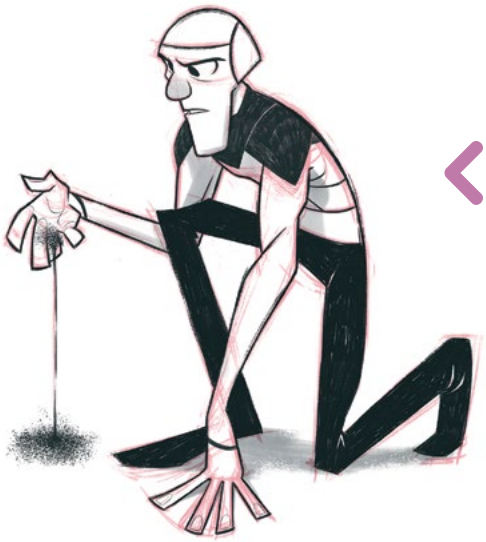
Quiero experimentar con la expresión de miedo y ver cuánto puedo exagerar la boca abierta del personaje. Exagero la forma de los dientes. A veces, estas técnicas son necesarias para mantener el diseño simple y directo. aquí el personaje no se ve particularmente valiente y heroico, pero si represento la boca cerrada y cambio la curva de las cejas, la expresión de la cara resultará valiente, habrá un contraste brillante entre ojos redondos y rectos caídos. Cejas.

esta expresión facial transmite a la perfección el carácter del personaje y muestra su actitud positiva y la confianza de un investigador siempre dispuesto a la aventura y sin miedo a los obstáculos en su camino. Es muy importante agregar asimetría a los rasgos faciales para que la expresión sea interesante y creíble. sin embargo, esta opción no me conviene, porque en la ilustración final mi personaje debería verse más genial.

aquí el héroe se ve un poco temerario y relajado, como si estuviera presumiendo de un nuevo hallazgo y cree que lo tiene todo bajo control. ¡no tiene idea de que la situación puede volverse en su contra! Es fácil sacar conclusiones sobre su personaje a partir de esta expresión facial, pero me gustaría mostrar al personaje con los ojos abiertos para que el espectador pueda ver el diseño completo.

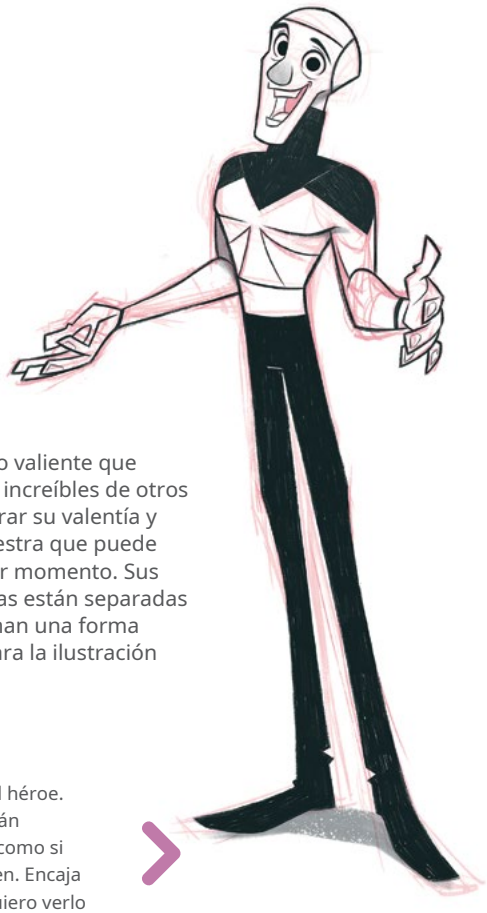
Pose

Cuando trabajo en poses, siempre tengo dos aspectos en mente. Primero, el técnico: cuando se acaba la estilización del personaje, tengo que ver cómo reacciona su cuerpo ante determinados movimientos. En segundo lugar, emocional: quiero mostrar al personaje desde dos lados a la vez: como una persona emprendedora, centrada en su misión y como un héroe potencialmente amistoso y benévolo.



Quiero representar al personaje inclinado para probar cómo funciona el estilo de las extremidades en movimiento. A veces, especialmente en la multiplicación, tienes que hacer un poco de trampa en ciertas poses para lidiar con las inconsistencias visuales. En este caso, como puede ver, la forma de su rodilla cambia de afilada a plana. Esto es para asegurar que la rodilla se vea "correcta" en contacto con la superficie. En esta ilustración, el personaje está explorando algún tipo de suciedad que se encuentra en un nuevo planeta, pero me gustaría que el personaje estuviera en una pose dinámica en la ilustración final.

Mi personaje es un aventurero valiente que puede luchar contra criaturas increíbles de otros planetas, así que quiero mostrar su valentía y determinación. Esta pose muestra que puede unirse a la batalla en cualquier momento. Sus armas están listas y sus piernas están separadas para mayor estabilidad y forman una forma triangular. Usaré esta pose para la ilustración final.



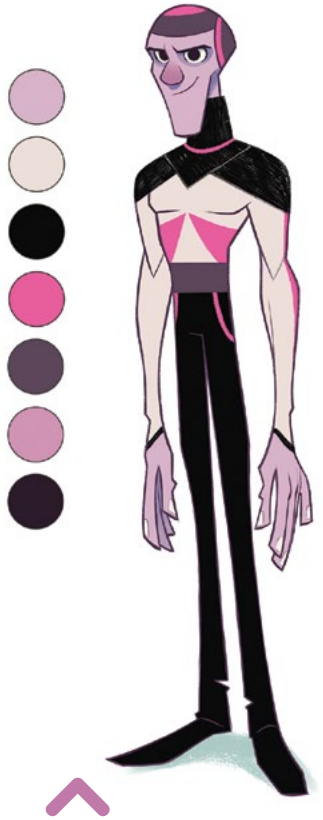
La pose muestra el lado amistoso del héroe. Sonríe ampliamente y sus brazos están abiertos en un gesto de bienvenida, como si estuviera a punto de abrazar a alguien. Encaja con el espíritu del personaje, pero quiero verlo en una pose heroica y dinámica.

tono y color

Cuando creo una paleta para un personaje, pruebo diferentes opciones, incluida la combinación de colores más común que resonará instantáneamente con el espectador, y una solución menos obvia. Vuelvo a los cómics, películas y series de televisión que estudié durante la fase de investigación y reflexiono sobre qué emociones quiero transmitir con la ayuda del color. Quiero mostrar el carácter del personaje con colores serios y moderados que se adapten a su figura cincelada y estilizada. La silueta monocromática de las piernas hará que la pose del personaje sea aún más efectiva y permitirá al espectador enfocarse en expresivo
parte superior del cuerpo y cara.

Intento con una paleta más rica y vibrante a la que el espectador puede estar acostumbrado, ya que el verde azulado y el naranja son combinaciones complementarias populares, especialmente en la ciencia ficción. Me gusta esta paleta, pero para mi gusto es demasiado común.

Quiero elegir colores que combinen con un diseño limpio y minimalista y que no interfieran con la percepción del ojo de cada forma. El fuerte contraste y el alto nivel de detalle de la cabeza y la parte superior del cuerpo del personaje son instantáneamente llamativos.



Esta paleta en su mayoría neutra consta de blanco hueso y negro, con sutiles acentos de rosa y violeta desaturado. Con estos colores, aporto claridad y madurez al diseño, creando una zona de interés visual en la zona del pecho del personaje, dejando intacta la silueta de las piernas. Este es el esquema de color que elegí para el diseño final.

Aquí ves otra paleta con colores atípicos. Las tonalidades de este esquema de color son opciones intermedias entre las dos paletas anteriores. Sin embargo, este esquema de color no me parece que tenga éxito, porque al usarlo, todos los elementos de superhéroe del disfraz quedan ocultos.

diseño final

Estoy satisfecho con el resultado final, y me parece que al final, con cada nueva decisión que tomé, el diseño se volvió poco a poco más convincente y original. La ilustración final utiliza muchas de mis ideas originales, como la forma del cuerpo claramente triangular que se repite en el diseño del traje y la postura. No compliqué la forma simple de la cara, pero agregué el héroe tiene un mentón fuerte, que habla de la experiencia a largo plazo de un viajero. Gracias a la paleta moderada, el traje retro no se ve chillón ni trivial. Blaster se refiere a los viejos cómics y dibujos animados de ciencia ficción, y también ayuda a comprender que el personaje está en el contexto de una increíble aventura intergaláctica. El color del arma coincide con el traje el héroe y por lo tanto no llama la atención sobre sí mismo. Las manos grandes y expresivas realzan el efecto de la postura del personaje y sirven como un medio adicional para transmitir el carácter. El dedo meñique de la mano que sostiene el bláster rompe visualmente la silueta, como en el boceto original de las formas del personaje. Así es como hice la pose fluida e interesante.

Ilustración final © Luis Gadea

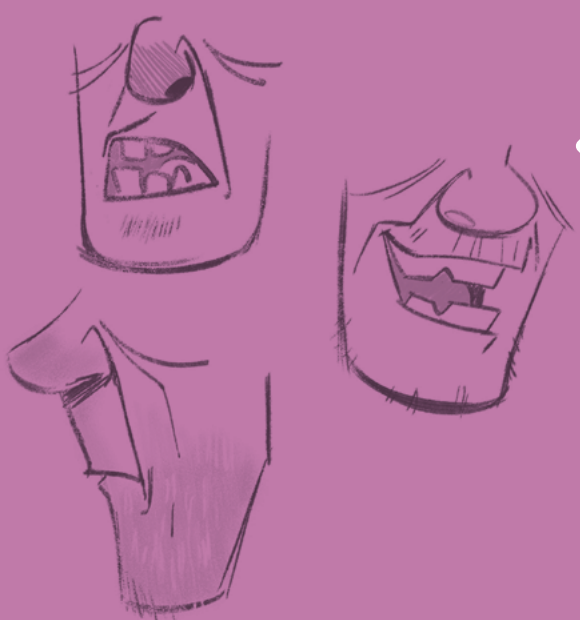
Opción 1

Héroe cósmico en la vejez

ideas e investigación

ahora tendré que envejecer al personaje y mostrarlo como un héroe, cuyos mejores días ya han quedado atrás, pero que aún conservó su anterior atrevimiento y determinación. Para este nuevo estudio, quiero centrarme en tres aspectos principales: los ojos que se hunden en el rostro con la edad, las arrugas alrededor de la boca y los ojos y la textura de la tela de su viejo traje. El rostro de todas las personas cambia con la edad. por ejemplo, los miembros de mi familia tienen arrugas en la frente, ¡que también comenzaron a aparecer en mí! Todas estas pequeñas cosas deben tenerse en cuenta si quieres mostrar de manera convincente la avanzada edad del personaje.

Quiero que el disfraz se vea desgastado, así que agregaré puntos como si el héroe estuviera cosiendo agujeros él mismo. para ello estudio las referencias del tejido antiguo y pienso en cómo aplicarlas en el diseño del traje.



La mandíbula del personaje es una característica bastante destacada del joven héroe, así que busco referencias de arrugas alrededor de la boca y en los pómulos. gracias a ellos, puedo envejecer efectivamente al personaje para que el espectador sin duda notará estas características. también puedo agregar un carácter levemente sin afeitar al personaje.

Los ojos tienden a caer a medida que envejezco, por lo que debería estudiar las imágenes de los ojos, las bolsas debajo de ellos y las arrugas para agregar los detalles necesarios a mi personaje. Al igual que la mandíbula, los ojos del héroe son un elemento de diseño muy destacado con el que no debería confundirme.

cambios

Para envejecer un personaje, no necesito cambiar su apariencia y estado de ánimo en general, sino mostrar cómo algunos de él han cambiado.

rasgos a lo largo del tiempo. Pensando en qué cambiar exactamente en la apariencia del personaje, recuerdo a mi abuelo, porque ha

forma similar de la nariz y los ojos. Esta similitud me ayudará a hacer una versión bastante creíble del héroe.

Los ojos tendrán que hacerse más pequeños, agregar círculos oscuros debajo de ellos y arrugas alrededor. Sin embargo, me parece que los ojos hundidos y la mirada aguda son las características distintivas de un personaje joven, por lo que quiero conservar parcialmente esta característica.

Cuanto mayor es una persona, más grande se vuelve su nariz. En este caso, la nariz del personaje será más ancha que antes. Para equilibrar el tamaño de la nariz con el de la cara, tendré que agrandar la mandíbula, haciéndola más ancha también.

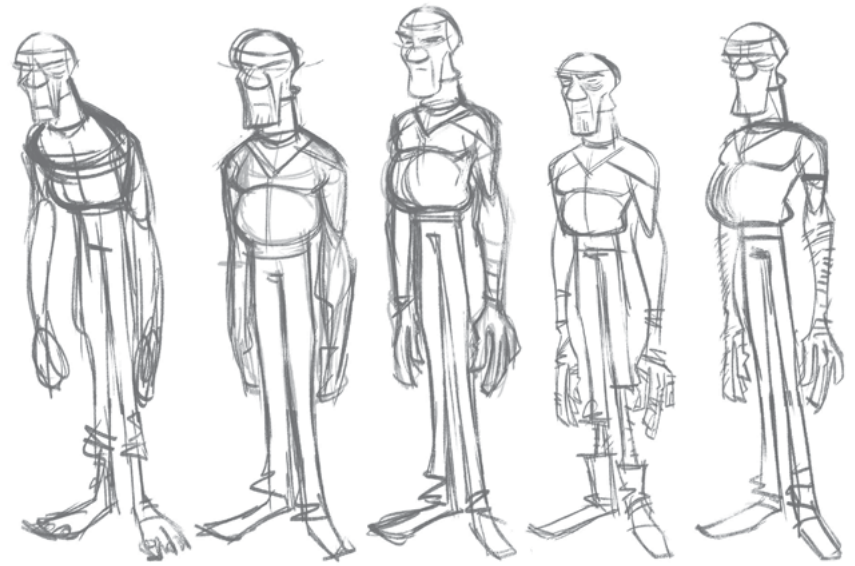
Noté que con la edad, mi abuelo, que generalmente conservaba un figura, apareció el volumen en el abdomen. Puedo usar esta función en el diseño de mi personaje y mejorar el efecto con la cintura estrecha del traje. Demasiado apretado el collar también puede formar pliegues de piel.

Me gusta el diseño del disfraz, así que no lo cambiaré, pero lo haré polvoriento, sucio y lleno de agujeros para que el espectador pueda sentir que ha estado con el héroe en todas sus aventuras.

Primeros bocetos

Hago bocetos basados en las proporciones del diseño original y tengo en mi cabeza que este es el mismo personaje, solo que en edad. Las características clave básicas como los brazos largos deben permanecer sin cambios para que el espectador pueda comprender instantáneamente quién está frente a él.

Decidí juntar y combinar ideas de todos los bocetos resultantes: una nariz grande, un poco disminuida en la vejez, así como un aspecto general descuidado y una cara sin afeitar.



formas basicas

La forma principal del nuevo personaje repetirá casi por completo la estructura de las formas de la versión original, ya que el héroe mayor todavía está bastante activo y puede Párate derecho. Sin embargo, estoy fuera del menú de la superficie de algunas formas y siluetas para mostrar la edad y el exceso de peso.

Quiero mantener la forma triangular del personaje original, porque en la nueva versión sus proporciones no han cambiado mucho. Esto me ayudará a mantener las similitudes entre los diseños.

La estructura de la cara y el cuerpo seguirá estando formada por formas redondas y rectangulares. Por lo tanto, la forma física de esta versión del héroe se superpondrá con la original, a pesar de que el vientre ahora es más grande y más redondo dentro de la forma rectangular principal.

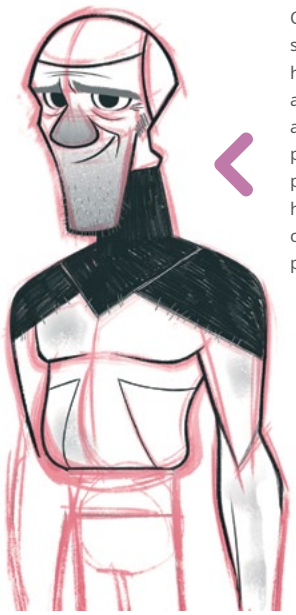
En este boceto, puede ver claramente cómo utilicé los aspectos más expresivos de los bocetos anteriores y los ensamblé en un solo diseño, junto con elementos de diseño originales reconocibles como brazos y piernas.

La silueta del personaje prácticamente no difiere de la original, aunque en ella se notan claros signos de envejecimiento: un costado colgando sobre el cinturón de su pantalón y una cabellera despeinada que rompe los suaves contornos del héroe.

detalles

Sigo combinando las características de las versiones más jóvenes y antiguas del héroe para asegurar la máxima similitud y mantener el espíritu del diseño original.

Debido a que el personaje aún lleva su traje espacial, se podría pensar que pasó todo este tiempo en un planeta alienígena o durante mucho tiempo cumpliendo algún tipo de misión. Así que hay un indicio de la historia del personaje, que el espectador puede pensar por sí mismo.

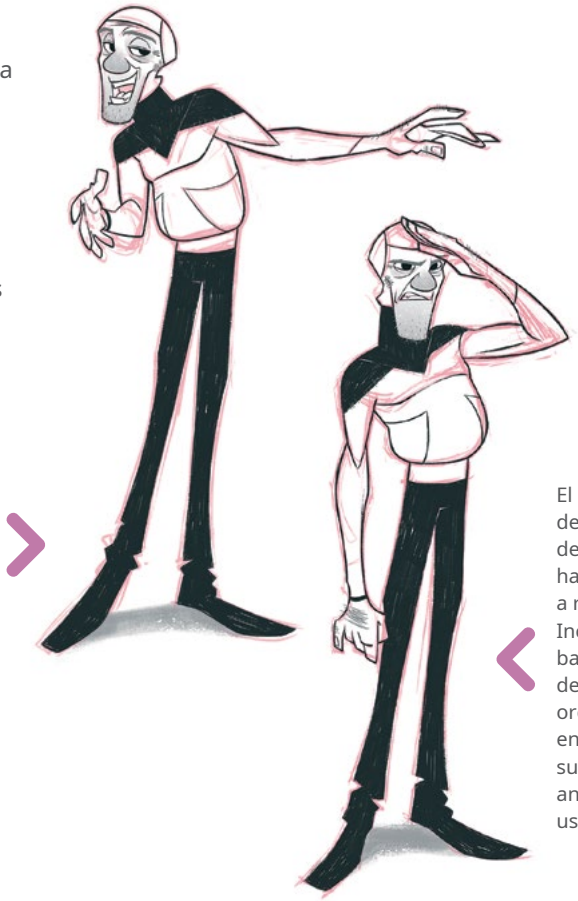


Con la edad, su nariz y su mandíbula se "abrieron" visualmente y se hicieron más grandes. El área alrededor de los ojos parece arrugada, pero todavía hay profundidad en los ojos y disposición para la acción, característica de un héroe joven. Parece un poco triste, como si hubiera pasado por muchas pruebas durante este tiempo.

Sus brazos y piernas no han cambiado en absoluto a lo largo de los años y contrastan con la barriga redonda. Ahora los brazos se sienten más pesados y el traje parece sucio y un poco holgado. La manga rota hace que parezca aún más descuidada.

expresión facial y pose

Quiero que la pose del personaje muestre que este es el mismo aventurero valiente que era cuando era joven. Puede que haya envejecido y engordado, pero todavía tiene la fuerza para completar tareas y luchar con criaturas alienígenas duras. Gracias a los largos brazos y piernas del personaje, puedo crear poses dinámicas con características exageradas que me recordarán a la versión más joven del héroe.



Esta pose revela la frialdad del personaje y permite enfatizar sus expresivos brazos y pliegues de cuello. El personaje ha envejecido, tiene muchos chistes e historias en su inventario y sabe cómo salir de una situación peligrosa solo con la ayuda del humor. Sin embargo, no se puede decir que esta pose sea una aventurera.

El héroe que saluda se muestra desde un lado más duro y decisivo. Está listo para actuar, habiendo recibido la orden, e ir a realizar un nuevo encargo. Incluso agrandé levemente su barriga para enfatizar el gesto del personaje dirigido con orgullo hacia adelante, porque, en mi opinión, la pose no era lo suficientemente expresiva antes. Esta es la variación que usaré para la ilustración final.

tono y color

No quiero cambiar el disfraz del personaje, porque la similitud con el original sugiere una historia interesante que podría haberle pasado al héroe. Dicho esto, necesito hacer que el traje sea viejo y desgastado para mostrar la diferencia horaria. Si bien el diseño original era elegante y ordenado, en esta versión utilizo texturas: polvo gris en el traje, rastrojo claro en la cara y detalles en rosa descolorido y descuidado. Todos estos aspectos del traje serán tan fáciles de leer como el original si sigo el mismo esquema de color mínimo.

En esta versión, traté de blanquear fragmentos brillantes y pegadizos de su traje. De esta manera logré envejecer la tela, pero ahora el rosa está muy cerca del color de piel del héroe, lo que puede confundir al espectador.

En esta paleta utilizo los mismos colores que en el diseño original, pero creo que son demasiado brillantes para este contexto y no transmiten la edad del personaje.

Hago un tono sobre tono muy claro con una distribución uniforme tonos oscuros, claros y medios. Sus cejas se han vuelto blancas, lo que hace que el héroe parezca un poco mayor, pero al mismo tiempo siguen siendo notables en el contexto de su piel bastante oscura.

En mi opinión, este esquema de color resultó ser el más exitoso. Conserva el reconocible rosa brillante y el negro se desvaneció a gris violeta. El contraste reducido ayuda a crear un personaje viejo y gastado, pero la paleta no es menos dramática.

diseño final

En la ilustración final, pude mostrar todo lo que quería en el marco de esta tarea. Ante nosotros hay un aventurero anciano que, a pesar de tener un poco de sobrepeso, todavía está listo para salir al espacio abierto. mos en la siguiente tarea. Al mirar su traje gastado, uno no solo puede imaginar la historia del personaje, sino también reconocer el original en él. Debido al hecho de que he conservado las proporciones y la anatomía general del personaje, logró conectar las versiones joven y antigua del héroe, creando una historia para ellos que puede aparecer en la cabeza del espectador al mirar las ilustraciones.

Ilustración final © Luis Gadea

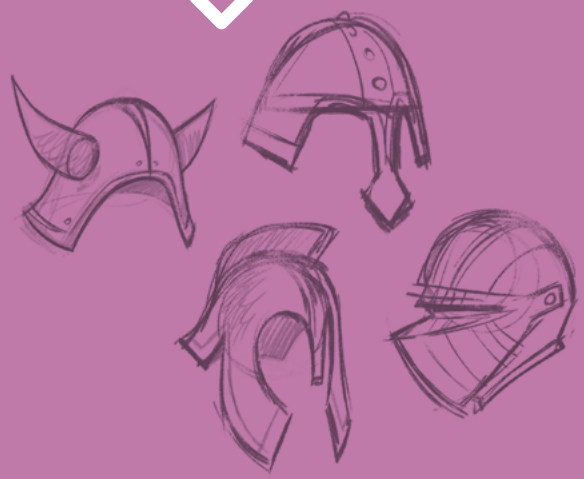
opcion 2

Héroe de fantasía

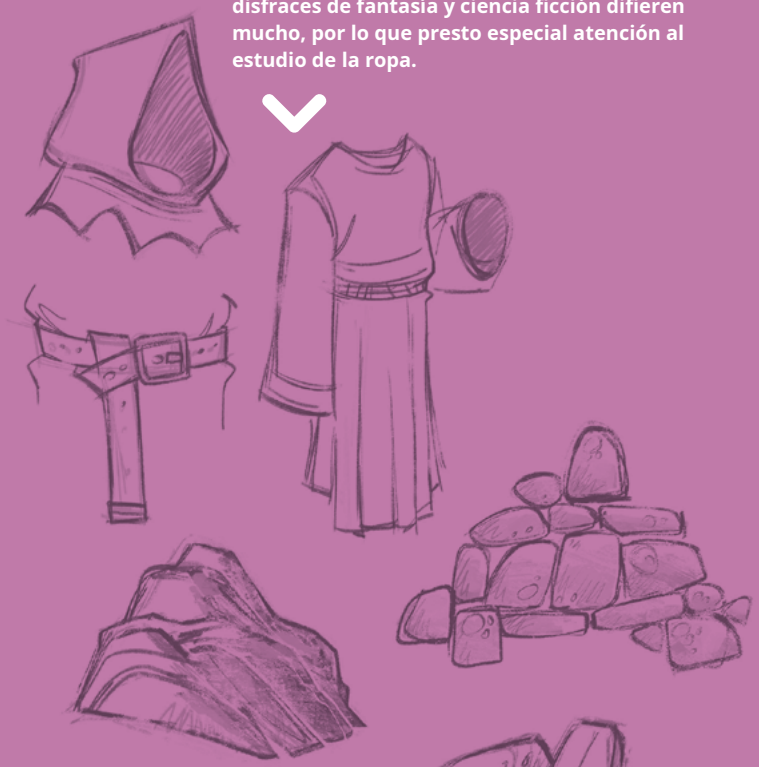
ideas e investigación

Al crear una versión de fantasía de un personaje, quiero hacerlo más difícil para mí y cambiar las proporciones, el peso y la altura del personaje original. Quiero convertir al héroe en un guerrero enano, así que tendré que encontrar soluciones que sean completamente diferentes a los diseños anteriores. El nuevo personaje será casi todo lo contrario a la versión de ciencia ficción, pero al mismo tiempo en sus características aún se adivinará nuestro acérrimo héroe espacial. el aspecto general del personaje ya no será tan elegante y minimalista, porque la fantasía se caracteriza por una gran cantidad de detalles, materiales y estructuras. Empiezo investigando posibles ideas de vestuario y accesorios, incluso si al final la mayoría de ellas no me serán útiles.

Aunque no utilizaré absolutamente todas las referencias que encuentre, pueden darme nuevas ideas. Al igual que cuando estaba trabajando en la versión inicial del héroe espacial, estoy considerando la idea de un casco y eligiendo varias opciones para su diseño.

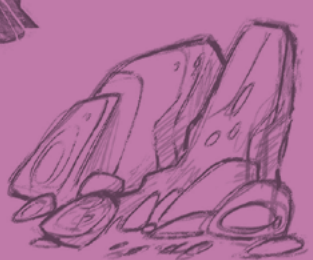


si mi personaje resulta ser un mago de batalla, puedo vestirlo con una túnica con cinturones y tal vez incluso con una capucha, lo que realzará aún más la imagen mágica del héroe. Los estilos de disfraces de fantasía y ciencia ficción difieren mucho, por lo que presto especial atención al estudio de la ropa.



Estoy aprendiendo algunas de las formas más simples de espadas que reemplazarán a mi héroe con un bláster. Si la espada eventualmente se convierte en una parte integral del diseño, le prestaré especial atención y agregaré detalles, pero en esta etapa solo sirve como un accesorio básico.

Quizás haga que algunas partes del diseño parezcan piedras para enfatizar el origen gnómico de mi personaje. de una manera tan interesante, puedo aportar asimetría al diseño y agregar textura.



cambios

Ahora que mi personaje se ha trasladado al mundo de fantasía, tendré que cambiar significativamente algunos de sus detalles, pero al mismo tiempo intentar mantener el parecido con el original.

chatarra, para que el espectador pueda correlacionar el nuevo personaje con el héroe espacial. En un entorno de ciencia ficción, el personaje se ve caliente y ligero, y en su futurista

No hay nada superfluo en un traje. En forma de enano, el héroe se volverá enorme y estará equipado para aventuras en el mundo de fantasía.

Quiero usar la estructura original de la cabeza y la cara del personaje para que su parecido con el héroe espacial sea obvio. Dejaré tanto su mirada penetrante como sus ojos hundidos, pero quizás distribuya los acentos de manera diferente para darle la apariencia de un enano.

En esta versión, el personaje no tendrá una gorra ajustada, por lo que podemos ver sus orejas y cabello. Tal vez pueda usar estos rasgos para retratar el personaje del héroe.

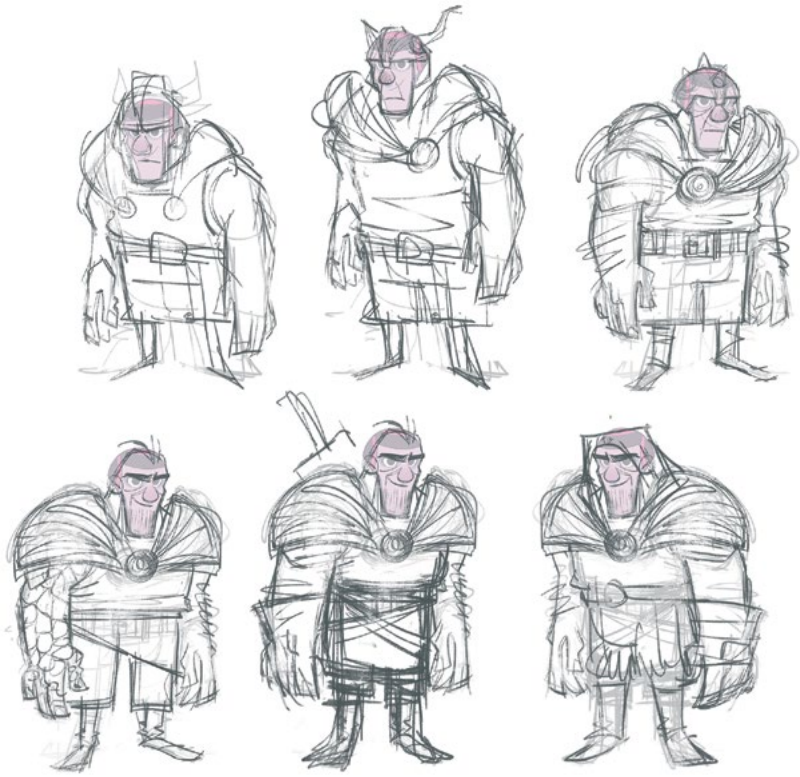
En el original, mi personaje es alargado y alto, pero el héroe de fantasía será mucho más bajo. Tengo que descubrir cómo hablar de su vocación y carácter a través de un físico completamente diferente.

Dado que ahora mi héroe vive en un mundo de fantasía, tendrá que cambiar un traje ligero por algo más adecuado. Puedo mantener la similitud visual entre los dos diseños si utilizo la misma paleta y elementos de diseño.

Primeros bocetos

Cuando hago bocetos rápidos, uso la cabeza del personaje original como base para nuevas ideas. La cara es la única parte que no sufrirá ningún cambio, lo que asegurará que se parezca al original.

La estructura del personaje ha cambiado mucho, pero algunos elementos pequeños como una capa y botas se superponen con la forma de los hombros y piernas de la versión de ciencia ficción. Elegiré el tercer boceto, pero me quitaré el casco para que no distraiga del disfraz del personaje.



formas basicas

Para hacer que la figura parezca el cuerpo de un gnomo y representar su enorme físico militar, descartaré el largo y afilado triángulo de la versión original. Un cuerpo cuadrado y piernas cortas harán que el personaje sea más estable y en cuclillas.

Ahora la forma principal del personaje es un cuadrado, en lugar de un triángulo móvil largo. Entonces mi héroe parecerá fuerte, con confianza en sus pies y un enorme guerrero gnomo. A pesar de ser notablemente más cortas en esta versión, las piernas del personaje son tan delgadas como en el diseño original.

Sigo el mismo principio de construcción de la cabeza que en la primera versión, por lo que será posible captar las similitudes entre los personajes, a pesar de las diferentes formas corporales. La fuerte mandíbula del personaje original se verá genial en el nuevo contexto.

Aquí puede ver que la silueta parece un rectángulo sólido y pesado con patas delgadas contrastantes. Este es exactamente el efecto que estaba tratando de lograr. Como en el caso del diseño original, la atención del espectador se dirigirá a la parte superior del cuerpo, y la estructura de las piernas hablará de la agilidad del personaje.

detalles

Empiezo a trabajar en los detalles del disfraz y elijo solo aquellos elementos que me gustan. Todavía quiero que mi personaje se vea ágil y flexible a pesar del sobrepeso. Si le agrego una bata suelta y una capa larga, tengo más opciones para crear poses interesantes, así que me decanto por la versión con bata y pantalón corto, que se me ocurrió al principio. Además, con la ayuda de la capa, rompo la silueta del héroe y me alejo de la forma estilizada del diseño original.

Los bordes afilados del peinado del personaje y la textura puntiaguda de la capa son referencias a los afilados fragmentos negros del traje original, mientras que el pendiente en la oreja le da un encanto pícaro que coincide con su apariencia. Lo haré más peludo para que el personaje se parezca aún más a un gnomo.

El manto y una capa más notoria le dan al personaje un séquito místico, como si estuviéramos frente a un guerrero que puede usar no solo armas convencionales, sino también magia en la batalla. Me gusta esta variación porque ahora no parece un héroe típico. Este es exactamente el efecto que buscaba al crear el diseño original.

expresión facial y pose

Quiero que la pose del personaje demuestre que nos enfrentamos a una destreza, valiente, curiosa y preparada para cualquier cosa guerrera. La capa larga es un nuevo elemento de diseño que utilizo para crear una pose dinámica. A pesar de que mi héroe es igualmente hábil tanto con la magia como con la espada, elijo la espada como arma, porque el elemento extralargo agrega dinamismo.

En este boceto, el personaje está usando un poder mágico, la pose le permite mostrar sus grandes manos expresivas. Esta opción es diferente de la versión de ciencia ficción del héroe y es similar a ella, porque el héroe no usa armas a distancia como un bláster, pero al mismo tiempo puede atacar eficazmente a distancia. Sin embargo, en esta posición, no utilicé la capa como un elemento de diseño dinámico.

Al dibujar esta pose dinámica intrépida, pude experimentar con la capa y su silueta, así como mostrar una postura de lucha dinámica que se hace eco del diseño original. Como resultado, obtuve una pose espectacular que refleja a la perfección el carácter del personaje, por lo que para la ilustración final elegiré esta opción.

tono y color

Quiero mantener la paleta original y así reforzar las similitudes entre los dos diseños. Sin embargo, experimentaré con la distribución de colores y encontraré una opción que se adapte más al nuevo personaje. Como no puedo obtener otros colores, tengo que encontrar una forma inteligente de usar una paleta limitada.

Me esfuerzo por lograr tal distribución, porque aquí todos los elementos están claramente separados entre sí. Debido al tono claro del cinturón, el manto no se ve demasiado oscuro y plano.

En esta paleta, como en la original, el blanco hueso es el color más importante, pero al final el tono general es demasiado claro y no se asocia con un aventurero experimentado. Aquí parece más un sacerdote o un clérigo.

En esta versión, los colores claros y oscuros están bien equilibrados. Un atrevido acento rosa ahora se centra en la piedra en su pecho, mientras que una capa negra y botas sirven como una sutil referencia visual al diseño original. Elegí esta paleta para la ilustración final. Los motivos morados también insinúan las habilidades mágicas del personaje.

Este esquema de color es bastante expresivo, pero las túnicas demasiado oscuras hacen que el personaje parezca un villano. No quiero que el espectador tenga una impresión errónea sobre el héroe y su personaje.

diseño final

Como resultado, logré transferir al personaje a un escenario, género diferente e incluso cambiar la forma de su cuerpo. Su rostro sigue siendo muy similar al original. El espíritu de un héroe de ciencia ficción también se puede capturar aquí en la pose, el estado de ánimo del personaje, en los detalles insignificantes de su traje y la oscuridad. el color del impermeable y las botas. La capa larga y la espada son nuevos elementos dinámicos de diseño que hacen que la pose sea más expresiva y hacen que el personaje parezca físicamente más imponente a pesar de su baja estatura. También un héroe espacial, a pesar de su físico no masivo. niyu, parecía imponente debido a su espíritu galante y estatura alta. Los brazos masivos dan testimonio de la fuerza del personaje. Decidí rasgar ligeramente el suelo de su túnica para enfatizar la imagen de un aventurero severo.

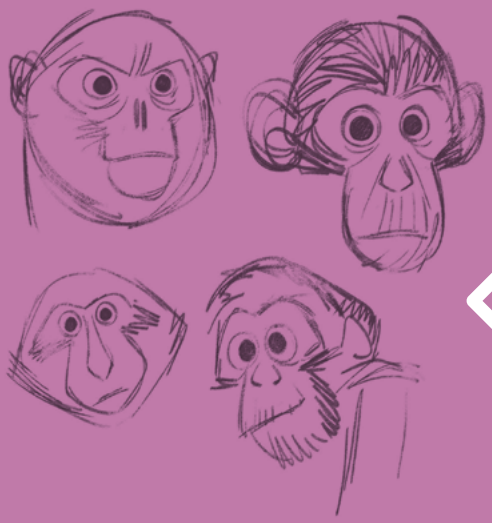
Ilustración final © Luis Gadea

opción 3

Mono cósmico

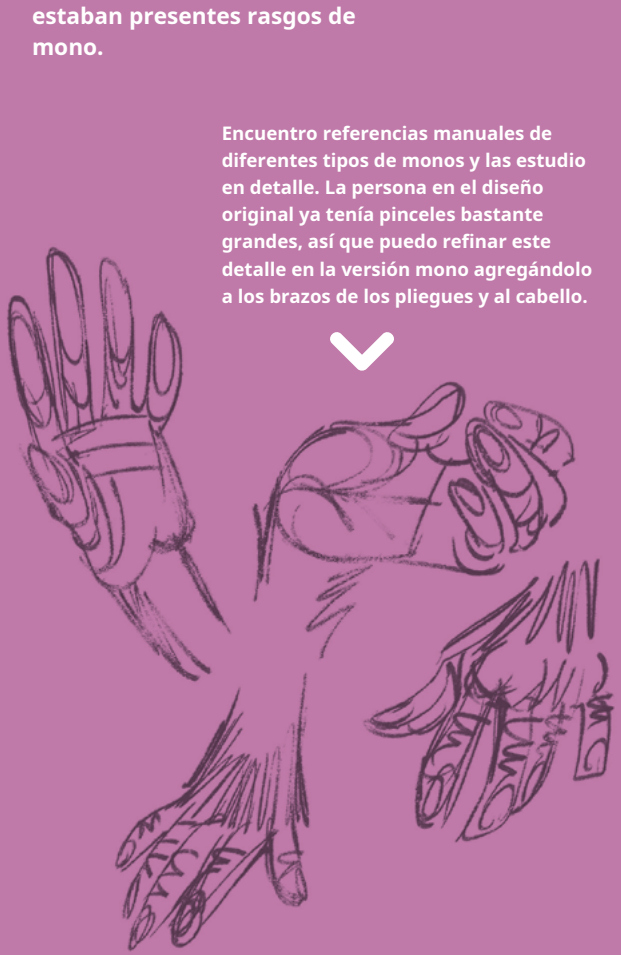
ideas e investigación

Como parte de esta tarea, convertiré a mi personaje en un mono, que se hace eco de los casos reales de enviar primates a la órbita durante los programas espaciales, así como historias de ciencia ficción como la película El planeta de los simios. Tales asociaciones serán apropiadas y familiares para la audiencia. No entraré en la investigación y me centraré en los tres aspectos principales: las caras, los brazos y las piernas de los monos. Quiero que el físico del nuevo personaje sea muy parecido al original, porque en sus proporciones exageradas y brazos largos ya estaban presentes rasgos de mono.



Como en versiones anteriores, quiero hacer que la cara del personaje se centre elemento ral de di- zaina. para esto estudio las formas de las cabezas y narices de diferentes tipos de monos para encontrar opción que es mejor todos podían transmitir el carácter del héroe. Puedo lograr lo que quiero efecto con mirada expresiva y un fuerte contraste en la frente.

Encuentro referencias manuales de diferentes tipos de monos y las estudio en detalle. La persona en el diseño original ya tenía pinceles bastante grandes, así que puedo refinar este detalle en la versión mono agregándolo a los brazos de los pliegues y al cabello.



tal vez renuncie a los zapatos y muestre los tenaces pies de mono. Al igual que con los brazos, estudio las imágenes de las piernas de los monos para comprender mejor su estructura.

cambios

Tengo que encontrar un equilibrio entre la forma del cuerpo del personaje original y los cambios de diseño necesarios para transformarlo en un mono. Complejidad la tarea aquí es mostrar el carácter del mono en la imagen, hacerlo comprensible y expresivo, sin perder carácter y rasgos reconocibles. eres original. Empiezo resaltando los elementos clave del diseño original para luego transferirlos al nuevo personaje.

En la nueva versión del personaje, el diseño del rostro y la cabeza sufrirá los cambios más significativos. Probablemente tendré que cambiar algunos de los detalles del traje debido a la forma de la cabeza de mono del personaje, así que tengo que averiguar cómo mantener el diseño similar a la versión humana. Por ejemplo, la forma del cabello en la cabeza de un mono puede seguir el contorno del sombrero del héroe.

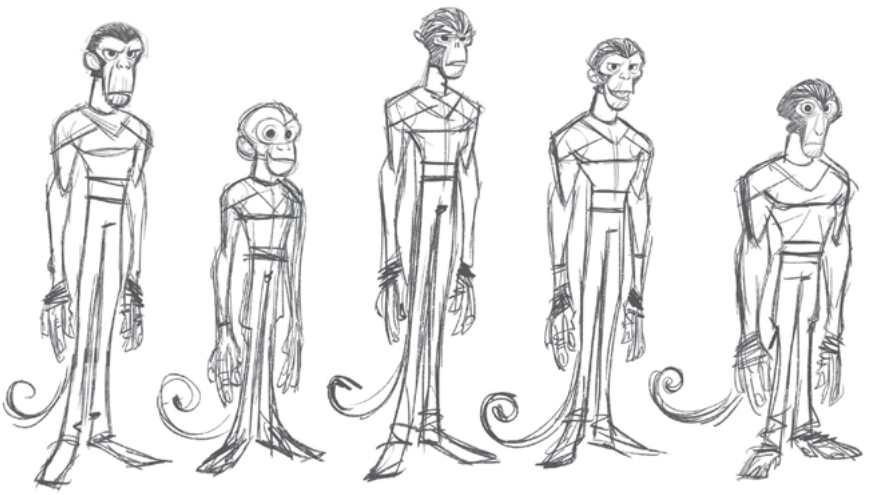
Quiero mantener el aspecto general y el estilo del disfraz de la versión original, porque uno de los elementos clave de ciencia ficción del nuevo diseño es que un mono puede ser tan avanzado tecnológicamente como una persona. Sin embargo, quiero que el disfraz del nuevo personaje sea ligeramente diferente, así que se me ocurre una distribución de color diferente.

Los ojos del personaje son un elemento clave del diseño. Reflejan carácter, y es muy importante trasladarlo a la nueva versión y no perder un look profundo y penetrante. Debo prestar especial atención a este aspecto.

Como en el diseño original, quiero centrar la atención del espectador en la parte superior del cuerpo y la cabeza del personaje. Puedo lograrlo manteniendo la silueta del héroe.

Primeros bocetos

Habiendo hecho los primeros bocetos, yo, como en épocas anteriores, no me detengo en ninguna versión. Elijo los mejores elementos de cada boceto y sigo trabajando en ellos. En este caso, quiero obtener formas claramente definidas y enfatizar la parte superior del cuerpo con extremidades simples y larguiruchas que son a la vez como monos y hacen eco del diseño original. En mi opinión, estas condiciones son más consistentes con el primer y cuarto bocetos.



formas basicas

La estructura del cuerpo y las extremidades del mono no diferirá mucho del original, porque el héroe espacial ya es bastante ágil y tiene proporciones.

¡primate! Necesito convertir todas las partes del cuerpo del héroe que no están cubiertas por el traje en monos. Le agrandaré la cabeza y le agregaré una cola larga. Exagerando

Estos rasgos, haré que su naturaleza de mono sea aún más obvia, a pesar de la presencia de rasgos humanos en el diseño.

Reuní las mejores ideas de los bocetos. Para crear un acento pronunciado, elegí la cabeza más contrastante, enmarcada por un pelaje grueso. Además, decidí dejarle las botas al personaje, ya que quiero que sea un mono futurista desarrollado, y no un primate ordinario de la Tierra, que vestía un traje espacial.

Aquí puedes ver cómo utilizo los mismos elementos para construir una figura que para diseñar un personaje humano. Esto le dará a ambas versiones la misma estructura. Sin embargo, agrando la cabeza del personaje en relación con el resto del cuerpo para enfatizar la estructura del primate.

La silueta es muy similar a la versión original, pero la cola pronunciada deja en claro que definitivamente no es una persona frente a nosotros. Las grandes proporciones de la cabeza dan la impresión de que este personaje no es tan alto como la versión humana.

detalles

En esta etapa, decido cuál de mis ideas iniciales entrará en el diseño final. Me gusta la cabeza con cejas expresivas, con las que puedo recrear emociones humanas en el rostro del personaje. El pelaje negro en la cabeza y alrededor de la cara al mismo tiempo se asemeja a un sombrero original y un patrón triangular de un traje espacial. la lana casi se fusiona con el cuello y forma una sólida y rica forma negra, que se convierte en el acento principal del nuevo diseño.

Como decidí no mostrar los pies del personaje, su naturaleza animal se evidenciará en sus manos y cola peludas. El contraste que estos detalles aportaron al diseño me ayudará a decidir el tono y el diseño de color más adelante.

Expresión facial astuta se adapta a mi personaje, es profundo fijó los ojos y una sonrisa confiada le recordó encuentra el original. Agregué rastrojo para enfatizar azotar su pícaro carisma y su imagen de mono.

expresión facial y pose

Ahora es el momento de pensar en la pose del personaje. Quiero transmitir la misma energía y actitud positiva que distingue hay una versión humana. Para hacer que el héroe sea más humano, lo mostraré en posición vertical.

En esta pose, el personaje, sin duda, parece un héroe espacial: sus armas están listas y toda la atención está centrada en la misión. La sonrisa salvaje enfatiza su pertenencia al mundo animal. Esta opción está bien para la ilustración final.

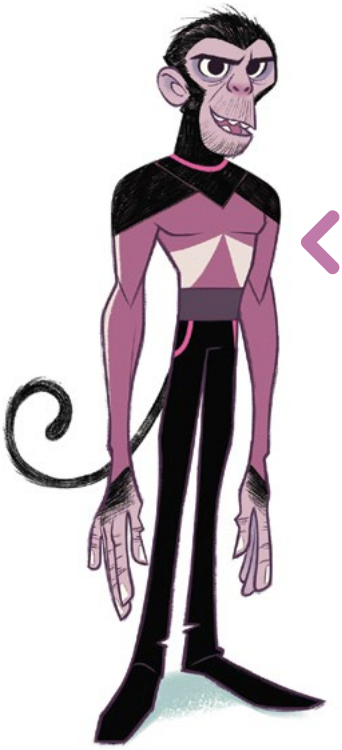
Aquí el personaje es alegre y con un poco de mueca. Parece ser alegre y tranquilo. Por otro lado, es completamente diferente a un héroe espacial.

tono y color

Como se mencionó anteriormente, no quiero cambiar la ocupación o personalidad del nuevo personaje. Es solo que en esta versión no será un hombre, sino un mono. Sin embargo, habrá diferencias entre diseños. Tendré que volver a visitar la paleta para tener en cuenta los tonos cambiados y el contraste del personaje. Basado en la paleta simple y refinada del diseño original, intentaré encontrar colores que se adapten al héroe.

Como en el diseño original, las piernas del nuevo personaje se elaboran solo a nivel de silueta. En esta versión, también decidí oscurecer la parte superior del cuerpo. Gracias a esto, el rostro del héroe se vuelve aún más visible. Además, quiero que la frente del personaje sea tan oscura y masiva como en las imágenes de primates que estudié en este estudio.

El color principal de esta paleta es el violeta oscuro, por lo que la cara del personaje se destaca claramente sobre el fondo general. Al mismo tiempo, el color no proporciona suficiente contraste con el traje, por lo que las grandes formas negras se vuelven difíciles de distinguir.



Esta paleta utiliza un rosa apagado como color base, lo que hace que el diseño sea divertido, pero no se siente demasiado llamativo. A diferencia de otros esquemas de color, hay suficiente contraste entre el rostro del personaje y los detalles oscuros del disfraz, que se han utilizado en un tono neutro y por lo tanto no aparecen ni demasiado oscuros ni demasiado claros. Esta solución es adecuada para la ilustración final.

Intenté usar la misma paleta que en el diseño original, porque el mismo uniforme puede traer dos personajes en una historia. Como esperaba, el color claro del traje desvía la atención del rostro del héroe. El nuevo diseño será más convincente si la paleta se elige específicamente para este personaje.

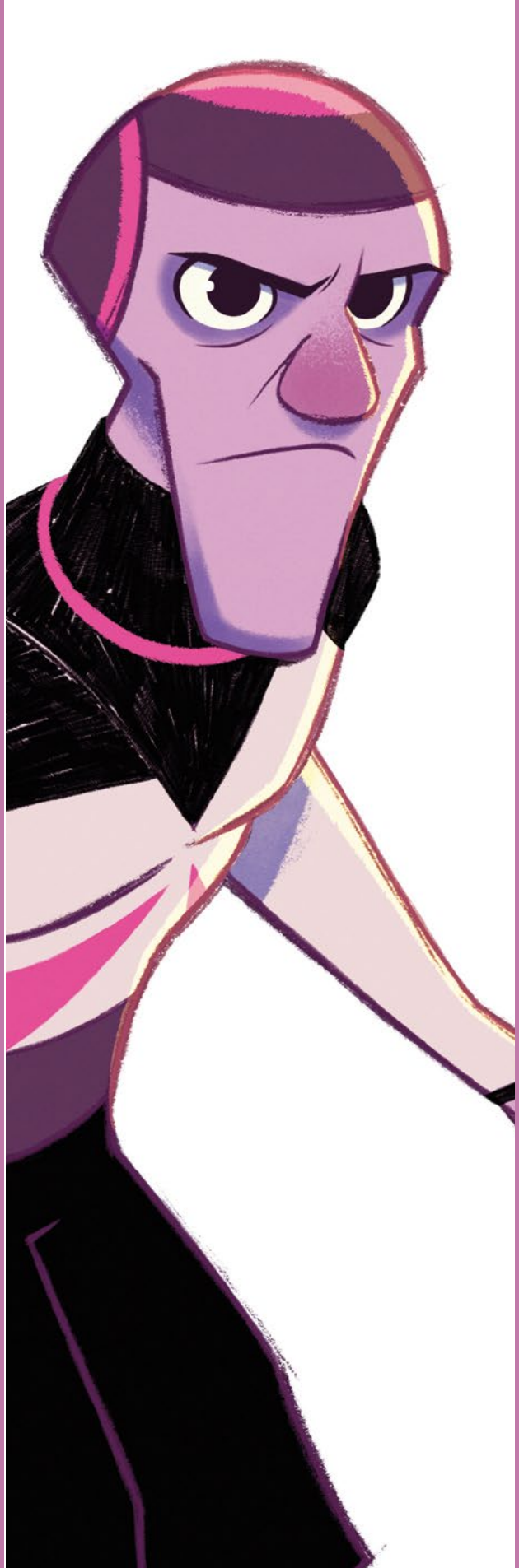
diseño final

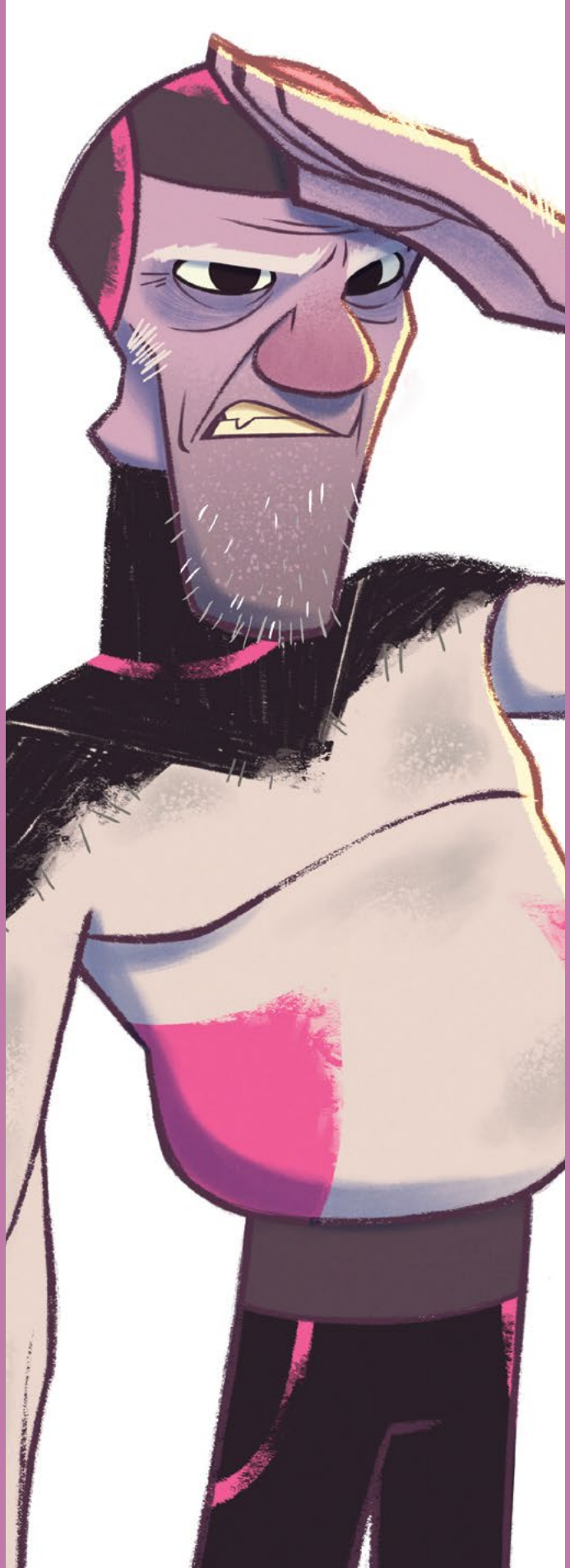
El resultado final muestra que logré preservar las características de un personaje humano en forma de mono espacial. Su postura decidida y sus ojos expresivos transmiten el mismo estado de ánimo que el diseño del valiente aventurero, y la nueva paleta se hace eco de la original, no-

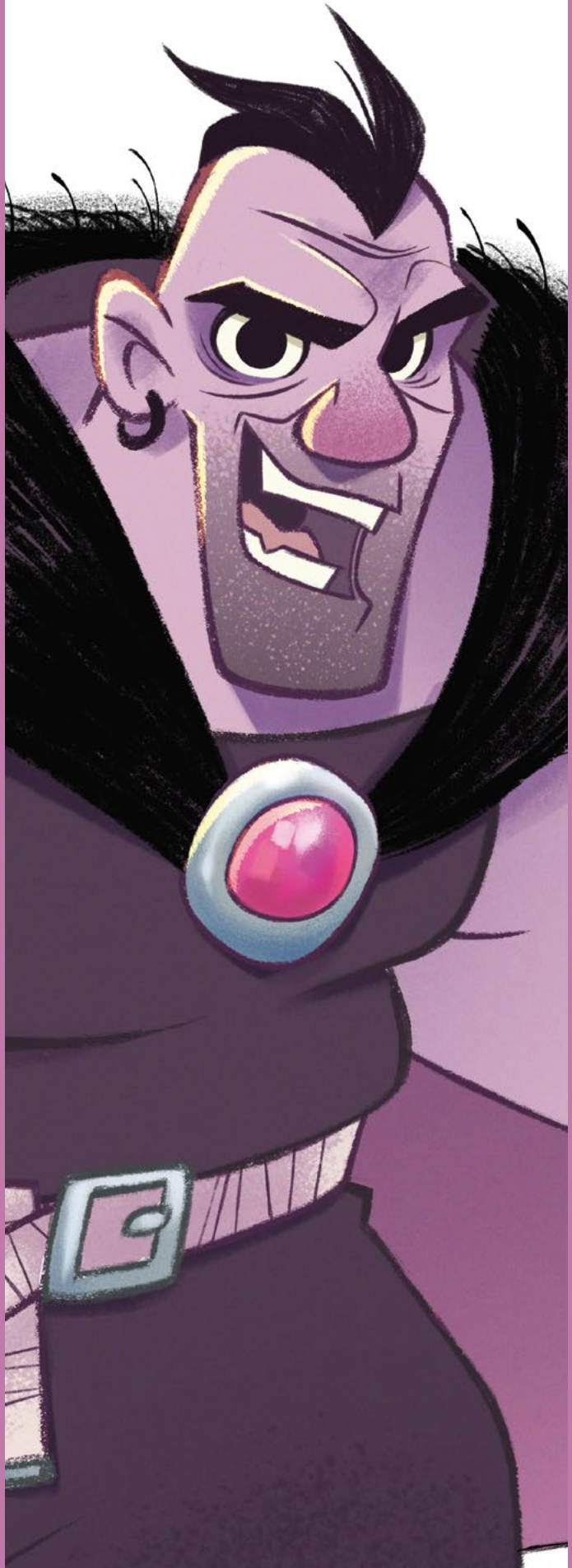
mirando diferentes distribuciones de acentos de color. Debido a la cabeza grande y las extremidades delgadas, el personaje parece ser más pequeño que la versión humana. Reforcé este efecto con el aumento de tamaño del bláster. Como en la versión anterior, las piernas del personaje son solo siluetas que acentúan

Son el foco principal del diseño y no llaman la atención sobre sí mismos. La cola larga y rizada agrega fluidez al diseño, haciéndolo más divertido y relajado incluso en el contexto de una escena tan tensa.

Ilustración final © Luis Gadea







guerrero de fantasía

ARTISTAS de HenriCe FernandeS

En este capítulo, el dibujante de cómics y dibujante Henrique Fernandez nos guía a través del proceso de diseño de una guerrera de fantasía femenina. vestida con una armadura pesada, sostendrá un arma enorme.

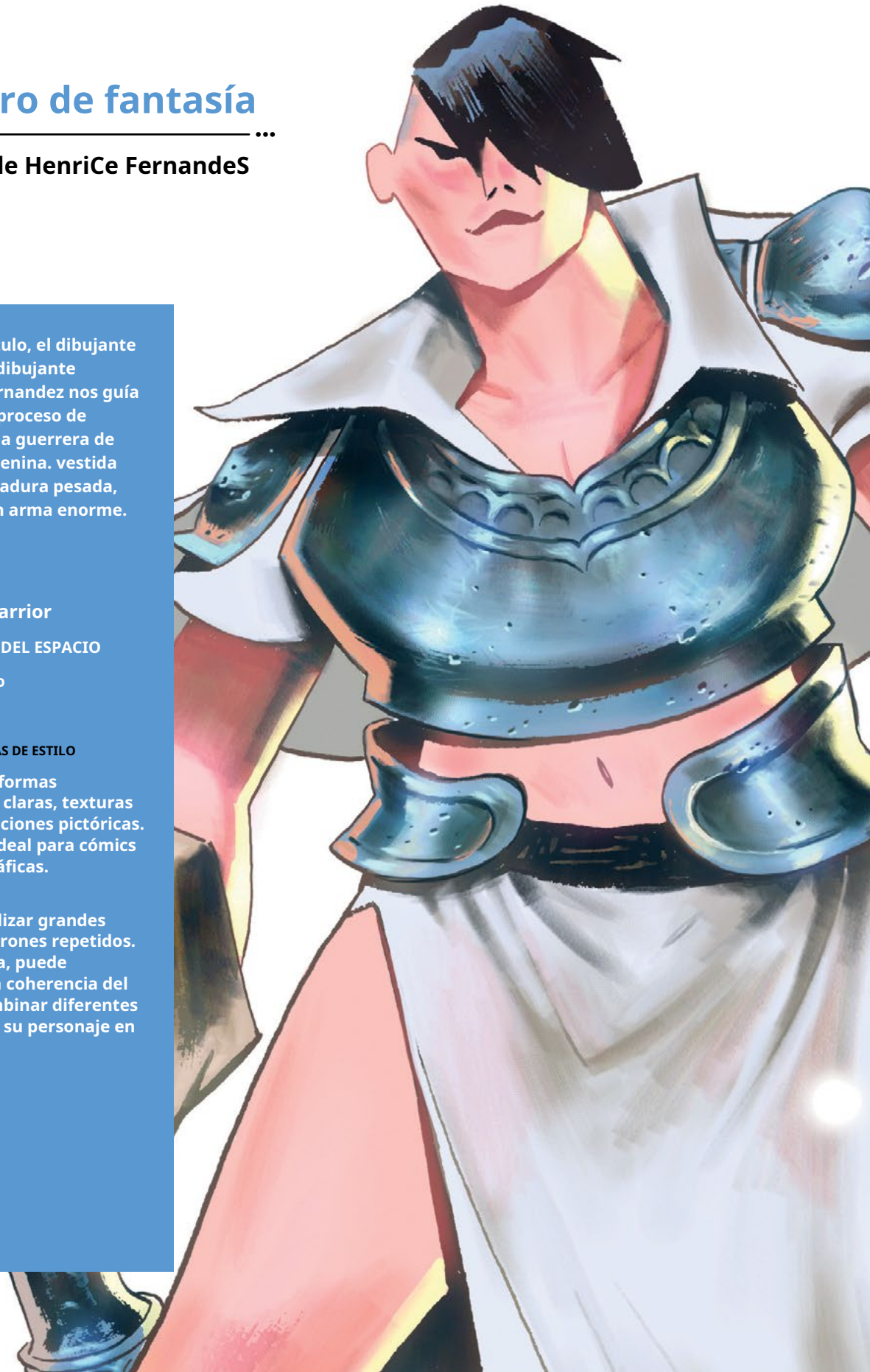
opciones

- babyKa-warrior
- CABALLERO DEL ESPACIO
- hombre lobo

CARACTERÍSTICAS DE ESTILO

enrique usa formas geométricas claras, texturas y representaciones pictóricas. su estilo es ideal para cómics y novelas gráficas.

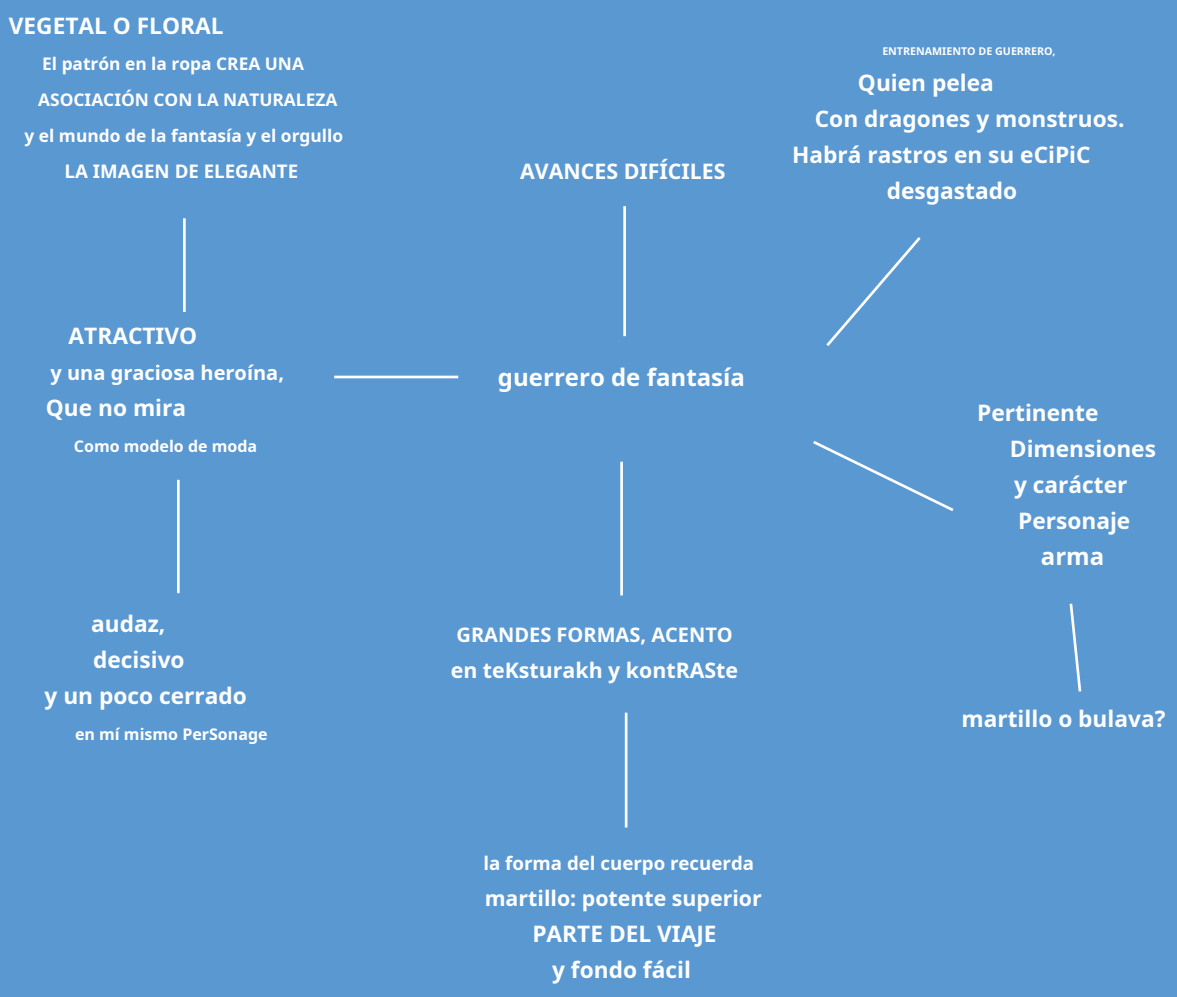
recuerde utilizar grandes formas y patrones repetidos. Con su ayuda, puede garantizar la coherencia del diseño y combinar diferentes versiones de su personaje en una historia.



idea

como parte de este proyecto, diseñaré una guerrera en estética medieval o fantástica. No quiero que su apariencia o proporciones coincidan con los estándares de belleza habituales. Me esfuerzo por mostrar una heroína fuerte y rápida con una apariencia atractiva y bastante femenina. aunque pueda verse bonita y tener una personalidad atractiva, no quiero modelarla. El personaje debe verse como un guerrero, de lo contrario, ¡no será buena en el campo de batalla! Usaré formas grandes y claras en el diseño de mi personaje, y también prestaré especial atención al contraste entre los materiales al refinar la ilustración final. Quiero mostrar la superficie rugosa de su armadura y la textura suave de la tela para agregar dinámica a la imagen.

Concepto: una guerrera con armadura y arma pesada



INVESTIGAR

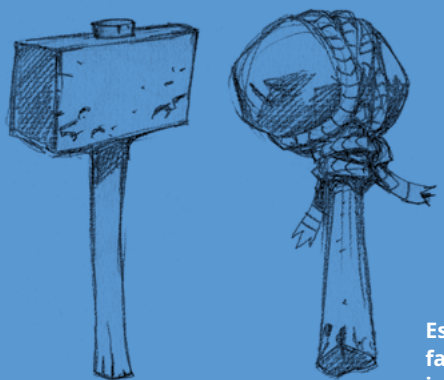
En primer lugar, investigo la forma básica del personaje. Al usar una o más formas básicas, quiero lograr claridad y consistencia en el diseño. Estoy trabajando en la idea de la repetición en proporción a la forma del martillo. de esta manera, tengo una parte superior del cuerpo masiva que parece un martillo y una parte inferior que es más liviana como un eje. Un personaje con tales proporciones se verá imponente y fuerte, capaz de asestar un golpe poderoso, como corresponde a un verdadero guerrero.

También necesito averiguar cuál es la mejor manera de mostrar el personaje de fantasía del personaje. su armadura puede contener motivos animales, vegetales o mitológicos que aportarían un elemento de fantasía al diseño. En este caso, el adorno de la armadura debe ser moderado, para no llamar la atención sobre sí mismo.

Dibujar un martillo tan sexy me recuerda que no basta con agregar labios y pestañas para que el diseño sea femenino. Tengo que intentar encontrar formas mejores y menos obvias de lograr el efecto deseado.

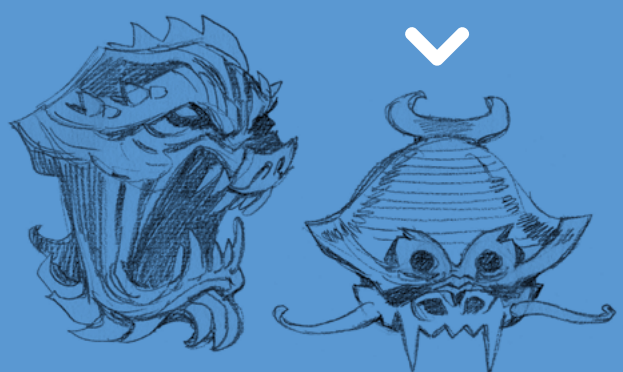
Usando motivos florales y vegetales en la decoración de la armadura, aportaré un elemento natural al diseño y agregaré gracia al personaje.

Quiero que mi guerrero parezca tan plástico como una bailarina. Puede que lo haya exagerado en el ejemplo anterior, ¡pero me encanta la idea con piernas largas!



Me enganché con la idea de que necesitas hacer que las proporciones del personaje parezcan martillo, pero ¿qué forma es mejor: cuadrada o redondeada? el diseño se verá Xia más femenina con formas redondeadas.

Estudio referencias de criaturas fantásticas, animales, dragones e incluso diseños de cascos samuráis decorados con muecas demoníacas.



En el diseño de este guante utilizo varias texturas a la vez: material suave que se adhiere a la piel y partes metálicas rugosas para el combate.

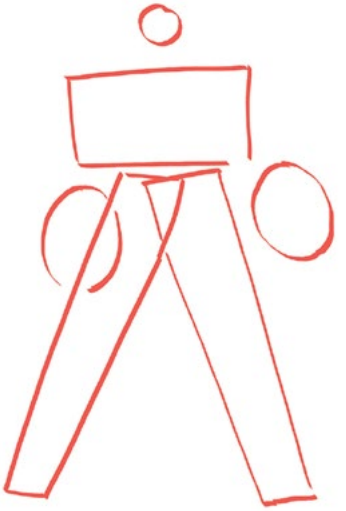
Primeros bocetos

Tomando la forma de un martillo como punto de partida, empiezo a desarrollar una idea para un personaje con un torso y hombros masivos y piernas largas y delgadas. Para comprender las posibilidades de cada concepto, experimento con formas redondeadas y angulares y estiro y aplana las proporciones. Agrego elementos al diseño que definitivamente no se incluirán en la versión final: cabello largo, vestidos, armaduras con adornos decorativos. Intento diferentes opciones para averiguar qué partes del diseño no necesito. Algunos de los bocetos no se corresponden en absoluto con las proporciones de hombros anchos y piernas largas por las que decidí luchar. Además, intenté implementar la idea con armas cuerpo a cuerpo, pero no encaja con el lenguaje de las formas de los personajes que he inventado. Terminé con una armadura pesada simple y ropa de la fila superior de bocetos.

formas basicas

Ahora estoy combinando los mejores elementos de los primeros bocetos de la página anterior en un solo concepto. Una armadura enorme captará inmediatamente la atención del espectador, mientras que el pelo corto, el cuello de la camisa y la capa del personaje crearán un área de interés visual alrededor de la coraza.

Las piernas fuertes se verán geniales junto con los pies móviles en miniatura que mi personaje puede usar para saltar y correr con facilidad. Los gráciles hombros contrastan con los musculosos antebrazos, y juntos hacen eco de las proporciones del martillo que mencioné antes.



Estas formas básicas encarnan la idea de proporciones de martillo. Empiezo con un torso rectangular, aunque la forma final se verá más suave debido a la anatomía redondeada.

Empiezo a trabajar en los contornos del personaje, tratando de hacerlos suaves y elegantes. Hago redondear algunas de las esquinas, manteniendo las proporciones dadas. A continuación, empiezo a trabajar en las partes del cuerpo del personaje.

Para entender el volumen de la figura, defino las conexiones entre sus partes y marco algunos puntos de relieve. En esta etapa, puede ver que su impresionante físico se ha desarrollado más.

Añado varios elementos y detalles del atuendo del personaje. Las formas angulares del cuello y las botas contrastan con las formas redondeadas de los brazos, lo que crea un diseño dinámico en el diseño.

Utilizo la silueta negra para probar qué tan fácil es leer la forma principal del personaje. En este diseño, utilizo telas bastante flexibles. Los he mostrado en gris, ya que no definen los contornos de la figura del personaje, independientemente de la pose.

detalles

"Puse" varios detalles sobre el personaje. Le acorto la capa detrás de los hombros para que no rompa la forma del torso y no interfiera con la movilidad de la heroína.

Con la ayuda de un pequeño detalle en forma de adorno en la armadura, hice más atractivo el diseño, agregué contraste a la textura de la coraza y le di gracia al personaje debido al motivo floral.

Para entender el volumen del personaje, pinto sobre las sombras de su figura. Este método es especialmente efectivo cuando se trabaja con formularios grandes, que es exactamente lo que nuestra heroína es diferente. Su rostro se ve realzado por el cuello de su camisa, y las botas asimétricas hacen que el diseño se vea más suave. Por lo tanto, la apariencia del personaje no parece demasiado angular.

Las texturas adicionales me ayudan a expresar las características de las superficies de la tela y la armadura. En esta etapa, agrego al diseño inicial el martillo de guerra y el adorno de la coraza, que se me ocurrió en base a las referencias encontradas de los patrones florales. Gracias a su cabello corto, la heroína se ve dura, y el flequillo que cae sobre sus ojos y un cuello largo le dan un aspecto altivo y distante.

Reemplacé el martillo con un arma que se parece más a un garrote o una maza, para que su forma no duplique el concepto del personaje. Sin embargo, el diseño de la nueva arma se hace eco de la forma de los brazos y piernas del guerrero.

expresión facial

Es hora de darle vida a nuestro personaje, idear un personaje y una expresión facial. A pesar de que no tomo notas, intento crear historias para mis personajes con el fin de entender cómo era su vida, cómo pueden reaccionar ante diferentes situaciones y qué tipo de expresiones faciales suelen tener. la sonrisa de cada persona tiene rasgos individuales, y te aconsejo que pienses en detalles similares, aparentemente insignificantes, pero únicos de tus personajes. La forma angular de la cabeza de la heroína ya da testimonio de la severidad de su carácter, pero la expresión de su rostro debería hablar de decisión y confianza.

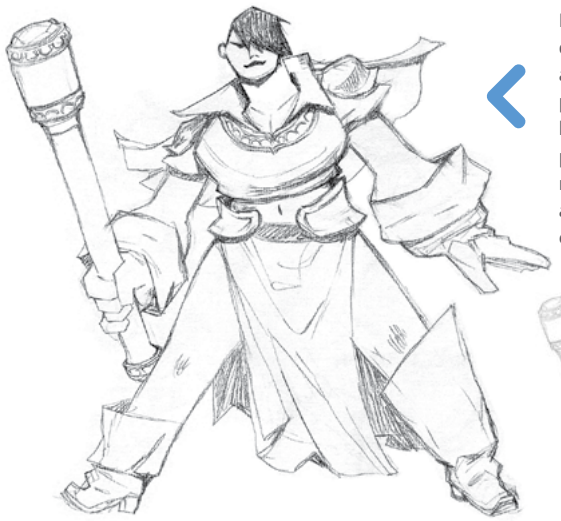
Empiezo con una expresión más femenina. el punto de partida son sus labios en forma de diamante, estirados por la sorpresa.

aquí ves una emoción más compleja. la guerrera está enojada, y tal vez incluso molesta por la imposibilidad de cambiar la situación, lo que la enfureció. debido a las comisuras afiladas de los ojos y la boca, parece terca. sin embargo, me gustaría mostrarla como un personaje frío, sereno y endurecido por la batalla, lo cual no es tan fácil de conseguir.

esta heroína sonríe en lugar de reír a carcajadas. ella es segura y fuerte, y esta expresión en su rostro habla de su alta posición. Parece que la guerrera ha pasado por muchas pruebas, y por eso no es tan fácil divertirla con un par de bromas de segunda. en esta versión, logré mostrar el carácter digno y arrogante. tal vez en el diseño final use una expresión facial similar porque refleja perfectamente su confianza.

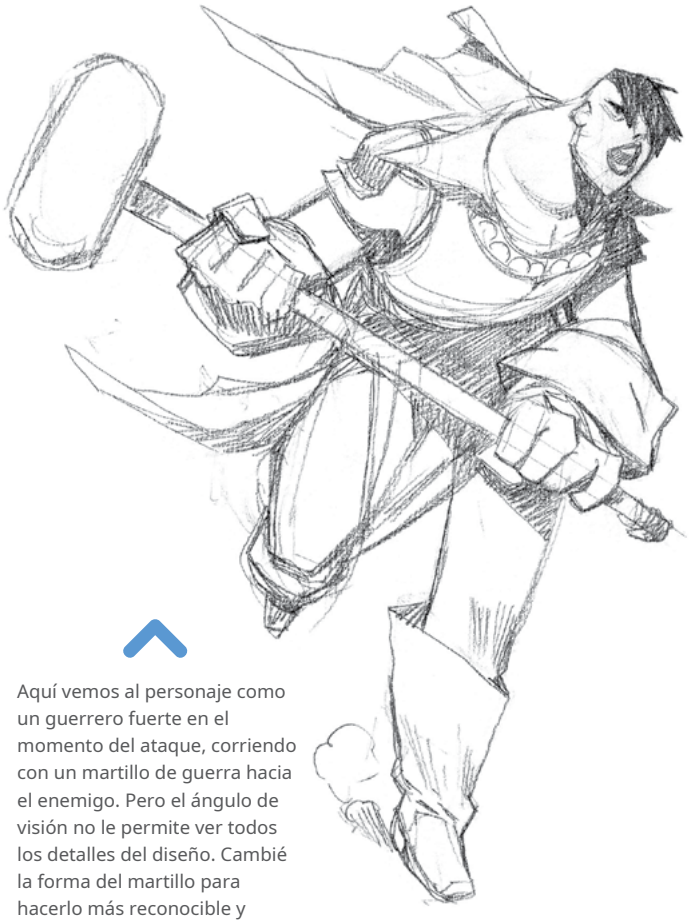
Pose

Trabajar en las poses del personaje me ayuda a comprender el volumen y el movimiento de su diseño. Quiero probar tanto una pose relajada como una dinámica para ver cómo se comporta la heroína en diferentes situaciones. Necesito pensar en una pose en la que se adivine su estado de ánimo. Quiero mostrarla en una postura de lucha en medio de una batalla o justo antes de que comience. La posición de su cuerpo debe demostrar el físico masivo y poderoso del personaje. También me gustaría retratar su gracia y movilidad características, así como la confianza en sí misma.



Esta pose combina con éxito el dinamismo y todos los aspectos importantes del personaje. Aquí vemos todos los elementos de diseño, y la pose en sí parece estable y al mismo tiempo aireada. Gracias a esto, se siente la fuerza elegante de la heroína.

El boceto muestra al personaje en una pose naturalmente relajada. Su cuerpo está estirado en una línea vertical clara, gracias a la cual, incluso en una posición tan relajada, la heroína parece segura y demuestra un majestuoso autocontrol. Pero esta versión no muestra su arma, que es uno de los elementos clave del diseño.



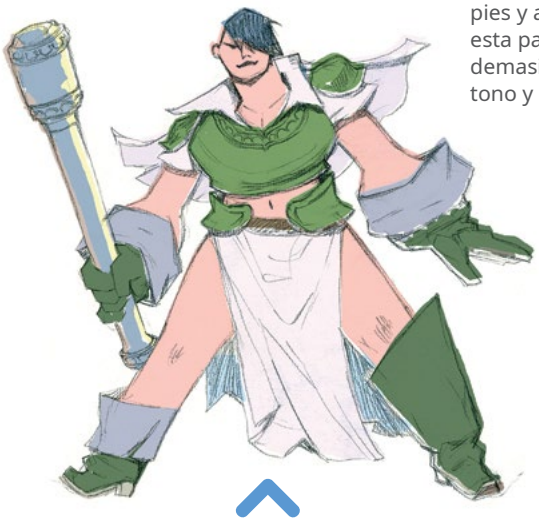
Aquí vemos al personaje como un guerrero fuerte en el momento del ataque, corriendo con un martillo de guerra hacia el enemigo. Pero el ángulo de visión no le permite ver todos los detalles del diseño. Cambié la forma del martillo para hacerlo más reconocible y cómodo para las dos manos, pero ahora no coincide con el diseño de la armadura.

tono y color

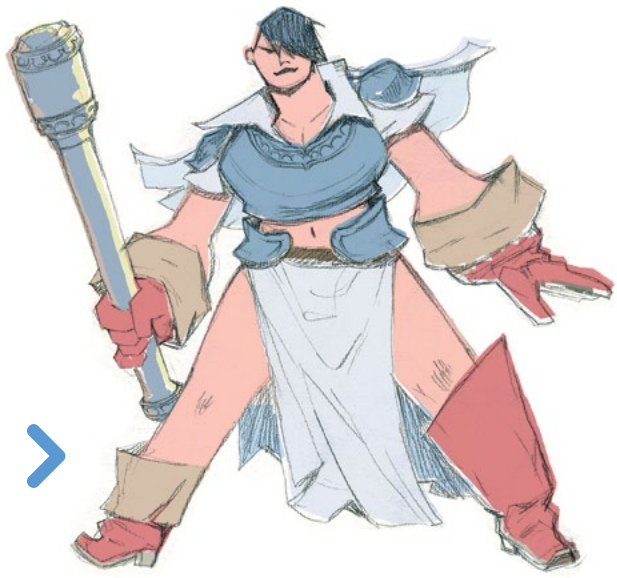
Al final, me decidí por la pose estable de piernas anchas que se muestra en la parte superior de la página anterior. La heroína está lista para lanzarse a la batalla y todos los detalles de su diseño están a la vista. Ahora tengo que pensar en cómo mostrar algunos otros rasgos de su personaje con la ayuda del color. Para facilitarme las cosas, imagino la paleta en forma de simples manchas de color que harán que el personaje sea reconocible incluso sin todos los demás elementos de diseño. Por ejemplo, ¡todo el mundo sabe que la combinación de azul y rojo está asociada con Superman! Con la ayuda de flores, quiero mostrar su fría determinación y su espíritu guerrero. Para lograr un efecto adecuado, busco un equilibrio entre verdes y azules fríos y tonos cálidos de rojos.

Obtengo un diseño de tono bastante equilibrado. Los detalles oscuros en elementos de diseño importantes, como manos, pies y armadura, se equilibran con elementos sueltos.
tela ligera, que en mi diseño sirve como un medio secundario para crear una imagen suave.

Para que se vea más agresiva, utilizo colores brillantes.
rojo, como si le gustara llamar la atención del enemigo hacia aquellas partes de su cuerpo que usa en la batalla: puños, pies y armadura. Pero esta paleta me parece demasiado limitada en tono y color.



Basándome en elementos de diseño naturales, experimento con una paleta verde para crear una estética medieval y fantástica. Quizás mi personaje esté viajando por el bosque o viviendo en él. Termino descartando esta opción porque el verde es un color no agresivo.



En este esquema de color, encontré un equilibrio entre color y tono. Aquí puedes ver tonos más suaves que transmiten mejor el material de cada fragmento. El color rojo en sus puños y pies no parece tan agresivo como en la versión anterior. Se combina con el tranquilo color azul acero de la armadura, lo que hace que la heroína parezca distante y comedida.

diseño final

Ahora el trabajo sobre el personaje puede considerarse completo. El diseño está bien equilibrado, hay un contraste obvio entre las texturas duras y en relieve de los atuendos y el material suave de la ropa, y también refleja los diferentes lados del carácter y el estado de ánimo de la heroína. Las formas angulares de las manos, los pies y la cabeza contrastan con las más suaves y redondeadas, pero menos esto con brazos y piernas macizos y fuertes. Con esta combinación, aporté variedad a la silueta de la heroína. El resaltado amarillo en la ilustración final sirve como un medio adicional para describir los volúmenes del personaje.

El adorno de la armadura se repite en sus armas, de modo que el espectador pueda pensar que siempre las está usando.

juntos. Estos artículos muestran rastros de uso diario, lo que habla de su sofisticación como guerrera. La camisa, la falda y la gabardina añaden sofisticación al diseño y lo dinamizan. Este atuendo es adecuado tanto para el campo de batalla como para la corte real. El pelo corto acentúa su imagen de guerrera agresiva pero elegante.

Ilustración final © Enrique Fernandez

Opción 1

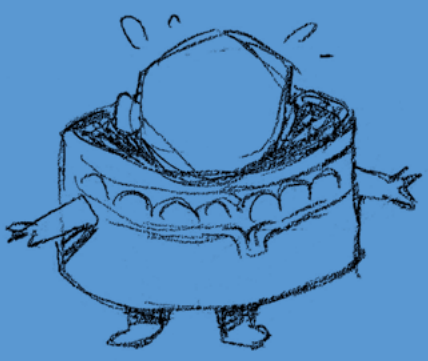
малышКа-воин

идеи и иССледование

Como parte de esta tarea, convertiré a mi heroína en un lindo bebé que, desde pequeño, ha soñado con ser un valiente guerrero. todas sus acciones y manifestaciones de carácter hablan exclusivamente de esto, por lo que hay un cómico contraste entre la inocencia infantil y el deseo de parecer una guerrera adulta. Puedo imaginar cómo le pedirá a todos los que le rodeen que le den armas y armaduras, ¡y tal vez incluso la envíe en busca de aventuras increíbles! la niña insistirá por sí misma, y al final los adultos ya no podrán resistir su encanto y le harán una armadura, que, sin embargo, será demasiado grande para ella.

Помните, что главным аспектом пропорций персонажа-ребенка является крупная по сравне- нию с размерами тела голова. в своем наброске я делаю голову максимально большой. так мой персонаж будет выглядеть осо- бенно мило.

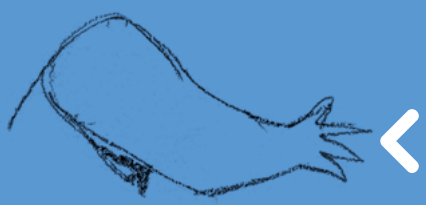
Será divertido si una niña lleva ropa de adulto, como si se estuviera probando los zapatos de su madre. El contraste acentuará su pequeño tamaño y sus proporciones infantiles, al tiempo que aportará humor y narración al diseño.



Aunque los adultos le dieron a la bebé una de las armaduras, claramente no le queda en tamaño. Será divertido verla llevar encima un incómodo trozo de metal, fingiendo que todo está en orden. por la forma de la armadura, puedo destacar sus proporciones infantiles.

Me gustaría retratar al personaje como una niña activa, pero al mismo tiempo no perder el contacto con su versión adulta, por lo que tendrá el pelo corto y tal vez un corte de pelo descuidado y despeinado.

¡No jugará con las muñecas excepto en situaciones en las que tengan que ser rescatadas del peligro! le gusta más un arma de juguete enorme, que siempre estará con ella. Incluso si está hecho de madera.



Los bebés y los niños tienen manos diminutas con dedos pequeños, por lo que en esta versión las proporciones de las manos de la heroína serán muy diferentes de los parámetros corporales de un personaje adulto con grandes manos de guerrero.

cambios

Me gustaría transferir al nuevo diseño tantos detalles como sea posible del original, para que las características de una heroína adulta se puedan capturar fácilmente en un niño. Para

del diseño original, se me ocurrió un personaje con una parte superior del cuerpo masiva, que recuerda a un martillo, pero ahora tengo que desarrollar un concepto para un pequeño

y un lindo héroe, así que tengo que hacer que las proporciones sean redondeadas y simples, casi como las proporciones de un juguete infantil.

En el diseño original, el peinado de la guerrera jugó un papel importante en la transmisión del personaje, así que decidí mantener su forma básica. La cabeza del nuevo personaje será proporcionalmente más grande y, por lo tanto, el cabello se convertirá en un elemento más importante.

Un cuello largo le vendría bien a un personaje adulto, pero aquí quiero experimentar con el tamaño de su cabeza, lo que provocará que acorte el cuello y lo haga casi invisible.

En el nuevo diseño, uso la misma armadura y vestido, solo que con diferentes proporciones.

mi. La heroína se verá como si hubiera sido transformada temporalmente.

en un niño con un rayo mágico. Ejército de reserva-

¡Cómo agregaré humor al diseño!

La fuerza era una de los aspectos clave el original

personaje, por lo tanto

incluso en la versión infantil, quiero transmitir la sensación de que los héroes

nya es capaz de pararse por sí mismo o puede levantar objetos pesados

cosas. A pesar de

bolígrafos en miniatura, al bebé no le importa llevará un arma enorme con él.

Primeros bocetos

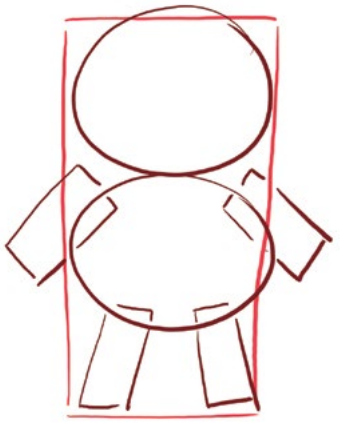
Al realizar mis primeros bocetos, trato de encontrar la imagen de un personaje determinado que finge ser un adulto. No entiende lo encantadora que se ve, e incluso si lo supiera, no le importaría. La bebé está completamente enfocada en convertirse en guerrera, por lo que siempre va vestida con armadura y sostiene un arma en sus manos, a pesar de que le toma casi toda la energía y las últimas gotas de fuerza de voluntad. Me quedo con la opción que se encuentra en el medio de la fila inferior porque tiene un excelente equilibrio de ternura y fuerza.

formas basicas

Las proporciones cambiadas serán la diferencia más significativa entre esta versión y la original, porque cómo exactamente con su ayuda convertiré a la guerrera en una niña y mostraré su pequeño tamaño.

Como corresponde a un bebé, tendrá una cabeza más grande y todas las demás partes del cuerpo se convertirán en elementos secundarios con respecto a este énfasis principal. Rasgos faciales, vestuario y extremidades.

las versiones para adultos parecen bastante simples, así que las reduciré. Ahora se ajustan al tamaño del pequeño guerrero y al mismo tiempo siguen siendo reconocibles.



Esta vez, comienzo a construir la figura del personaje, partiendo de un solo bloque (marcado en rojo en la figura) de forma rectangular, que transmite la determinación y fuerza de la heroína. Las formas principales del personaje, su cabeza y armadura, tendrán las mismas dimensiones. Como se decidió durante la fase de exploración, sus brazos y piernas serán pequeños en comparación con su torso.

Empiezo a calcular las proporciones y tamaños relativos de los elementos, así como a bosquejar las características generales de su disfraz. Un collar enorme y afilado, como en la versión para adultos, sirve para llamar la atención sobre su cabeza y rostro.

Me aseguré de que cada parte del diseño sea claramente visible en la silueta negra. En esta versión, también separo el manto suelto de la figura principal, porque lo más probable es que el manto se muestre en movimiento.

detalles

Empiezo a agregar detalles al personaje desde el diseño original. La apariencia general y el patrón de la armadura, así como una maza similar en sus manos, asegurarán la continuidad entre los dos diseños. Debido al gran cuello de la camisa, parece que el atuendo le queda demasiado grande. Las diferentes alturas de las botas hacen eco de una solución similar a la original, y también agregan movimiento a sus piernas para que el diseño no se vea simétrico.

El enorme ojo redondo transmite la inocencia infantil del héroe. La armadura tiene el mismo patrón natural que el diseño original. Quizás se trata de una insignia familiar que forma parte de la historia del personaje.

En la versión final del diseño, el personaje sostiene en sus manos una réplica de madera de una maza real, en la que también está tallado un patrón familiar. Cambié ligeramente el diseño de la armadura para que el bebé pudiera mover sus brazos libremente.

expresión facial y pose

Quiero encontrar una pose para el personaje que refleje su energía y su increíble fuerza de voluntad, pero al mismo tiempo muestre su encanto. No voy a hacerla agresiva, ¡aunque me gusta la idea de que sea bastante contundente! Quiero que el espectador sonríe cuando ve a una niña que está tratando de comportarse como una adulta.

Ella sostiene un enorme club, forzando todo su cuerpo. Vea cómo tiene que rotar la parte superior de su cuerpo y equilibrar su mano libre para sostener el arma. Al mismo tiempo, parece alegre y fuerte, la confianza emana de ella cuando tiene una maza en sus manos. Podrías pensar que lo acaba de recibir como regalo de cumpleaños y ahora posa con orgullo con su nuevo "juguete". Esta pose ligeramente curvada transmite su naturaleza exuberante.

Es muy activa y puede moverse vigorosamente a pesar de su cuerpo redondo. El puño pequeño y el brazo corto hacen que su pose fuerte sea más linda y divertida, porque es poco probable que pueda vencer a alguien, ¡incluso si lo intenta! Esta pose es dinámica y al mismo tiempo cómica, pero elegiré la opción donde se muestra a la heroína con un arma.

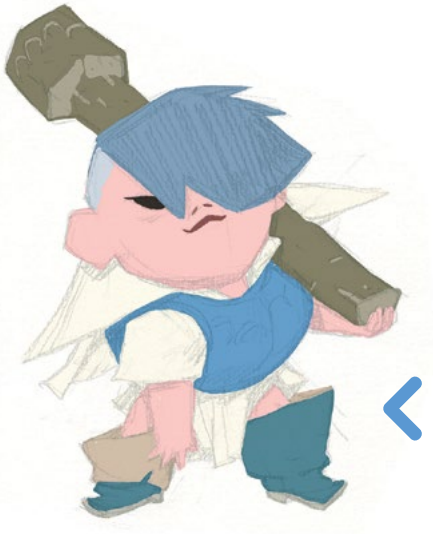
tono y color

Para el diseño final, elegí una pose con un palo al hombro. No abandonaré el esquema de color original, porque quiero crear la sensación de que estamos ante una versión en miniatura de un guerrero. Gracias a esta técnica, establezco una conexión entre los personajes para que el espectador, habiendo visto al personaje en la infancia, pueda comprender mejor al héroe adulto. Sin embargo, todavía estoy considerando otras opciones de paleta, porque quiero ver cómo se verían las otras distribuciones rojas y azules.

La versión infantil del personaje tiene muchos menos accesorios. Ahora, los tonos oscuros solo están presentes en sus armas, cabello y botas y no pesan el diseño.

Estoy tratando de equilibrar color de cabello azul con tonos rojos de armadura y botas, pero al final la paleta se ve demasiado terrosa y aburrida para un personaje tan alegre y joven.

En este ejemplo, verá la misma distribución de color que en el original. Fue útil buscar otras opciones, pero en este caso, al mantener la paleta original, vinculé los dos diseños en una sola historia.



Aquí experimenté con una paleta de tonos de azul, lo que hace que la heroína se vea más suave y aún más juvenil, porque aquí no hay rojo agresivo. Por otro lado, ahora parece que hay demasiado azul en el diseño.

diseño final

En el diseño final, puede ver el material detallado de la maza de madera, al que la heroína apenas puede aferrarse. La maza es una referencia a un arma real que la niña usará cuando sea mayor. Abucheo-

La lava está decorada con el mismo patrón que el original. El patrón de la coraza parece bastante primitivo, como si la niña lo hubiera dibujado ella misma. Todos estos elementos hablan de descuido y fantasía infantil, pero al mismo tiempo también conectan las dos versiones del personaje,

ofreciendo una historia real al espectador atento. La heroína no tiene ninguna duda de que pronto se convertirá en una guerrera, ¡y el espectador seguramente sonreirá tan pronto como vea su expresión segura de sí misma en su rostro!

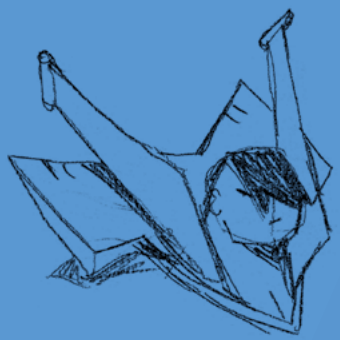
Ilustración final © Enrique Fernandez

opcion 2

Caballero espacial

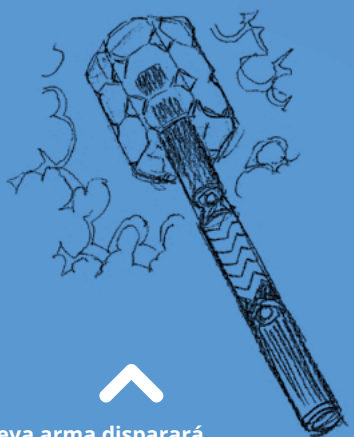
ideas e investigación

en esta versión, convertiré a mi personaje en un caballero espacial que, quizás, explorará planetas desconocidos. este diseño contará con tecnología futurista, pero me gustaría crear un estilo vintage que use texturas y materiales similares al original. Me encantan las soluciones inusuales en el diseño de historias de ciencia ficción, por eso quiero mostrar algunos elementos que el espectador no reconoce de inmediato. Por ejemplo, puede ser un arma cuyo tipo no conoceremos. Además, quiero diseñar un guerrero más suave, no tan duro y furioso como el personaje original que vivió en un mundo medieval más agresivo. para lograr un efecto similar, haré que la apariencia general de la heroína sea más redonda y elegante.

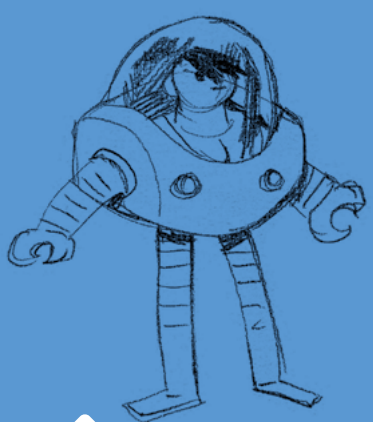


si mi heroína vuela, podría convertir el cuello afilado de su camisa en alas, con la ayuda de las cuales mantendrá el equilibrio en vuelo.

Definitivamente quiero desarrollar unos guantes tecnológicamente avanzados para este diseño. Ojalá sus brazos fueran irrealmente masivos y fuertes.

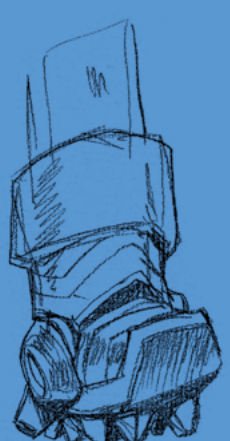


la nueva arma disparará rayos de luz y liberará chispas de energía. ahora no es solo una pieza de metal diseñada para aplastar todo lo que hay a su alrededor. Estoy pensando en cómo mostrar estos efectos.



Por supuesto, mi heroína necesitará una nueva armadura, y no simple, ¡pero adecuada para batallas intergalácticas! Comenzaré explorando trajes espaciales de viejos libros de ciencia ficción.

puede que no tenga esos misiles detrás de ella en la ilustración final, pero definitivamente podrá despegar. ¡Y se verá espectacular en vuelo!



Quiero que sus piernas se vean tan poderosas como sus brazos, para que la heroína pueda moverse en cualquier paisaje. para esto dibujaré sus botas con suelas en relieve.

cambios

Tengo toneladas de posibilidades y motivos de ciencia ficción que puedo usar en este diseño. ¡Casi no hay límites! Para mantener el diseño

Tan simple como soy, me ceñiré a las mismas ideas que fueron efectivas en la versión original del personaje. Otras ideas encajarán naturalmente

en la estética de la ciencia ficción. Me gustaría que el diseño final de un guerrero de fantasía y un caballero espacial se vieran armoniosos uno al lado del otro.

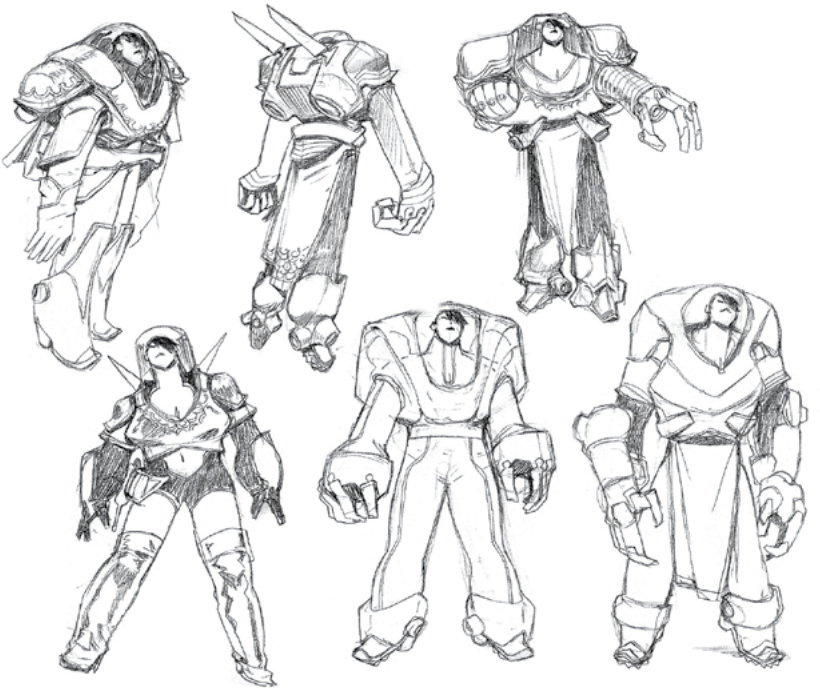
Quiero que su atuendo sea femenino. Tal vez agregue una textura vintage en el espíritu de las películas de ciencia ficción de los sesenta. Por lo tanto, tendré que cambiar los materiales metálicos y textiles del diseño original.

Identificación
hierba
y en
y B
canguelo
qué
esta
ogro
mi y
miércoles

diseño. Para evitar la monotonía, puedo cambiar la forma principal. Podría haber hecho que su enorme parte superior del cuerpo fuera menos pesada, tal vez usando un color más claro.

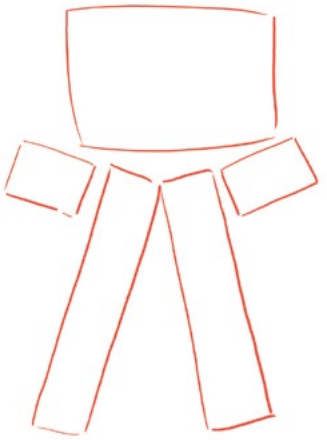
Primeros bocetos

Hay varios elementos comunes en mis bocetos. Quiero que la armadura sea como un traje espacial, dentro del cual mi personaje pueda respirar como en un traje espacial. Sus brazos son tan fuertes como en el diseño original y están protegidos por construcciones de estilo retro de alta tecnología. Elegí el boceto de la fila inferior en el medio porque me gustaron las formas naturales de la armadura. Puede estar hecho no de metal y cristal transparente, sino de un nuevo material del futuro, que se distingue por su fuerza especial y la capacidad de adaptarse a los movimientos de la persona que lo lleva. La figura del personaje se puede ver a través del material ligeramente transparente.



formas basicas

En esta versión del personaje, el centro de atención también estará ubicado en el área de la cabeza, pero ahora el énfasis no estará en su cabeza, sino en la armadura espacial. Tiene una forma y un tamaño impresionantes.

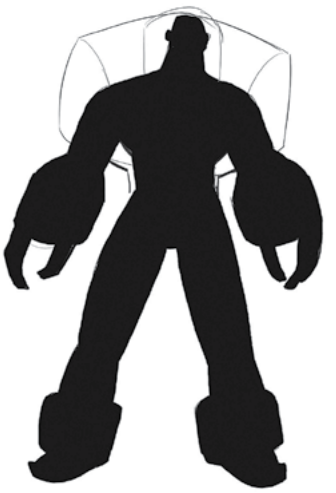


Vuelvo a usar la forma de martillo para construir la figura, pero esta vez hago a la heroína más grande y pesada. A diferencia de la versión original, la parte superior del diseño ahora es cuadrada.

rami, y luego agregaré una textura y un color inusuales que atraerán la atención del espectador primero a la armadura en sí, y luego al personaje dentro de ella. Las formas de los brazos y las piernas serán relativamente simples,

Defino el volumen de cada elemento, haciendo las formas más curvas y redondeadas. Posteriormente aclararé algunos detalles del diseño (por ejemplo, las manos).

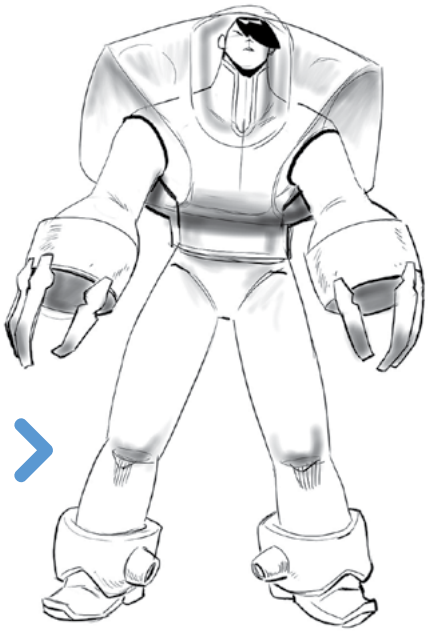
para no distraer la atención del énfasis principal. La forma cuadrada de la armadura da la impresión de que es fuerte y confiable.



La silueta ajustada de su figura se ve nítida y poderosa, aunque he dejado transparente la parte superior de la armadura para que podamos ver claramente la forma del personaje.

detalles

La mayor parte del personaje se realiza con líneas simples, ya que el diseño final dependerá en gran medida del color y la textura. Mostraré la parte transparente de la armadura en la etapa de pintura, pero por ahora quiero trabajar algunos detalles y agregar claridad al diseño de las manos y los zapatos.



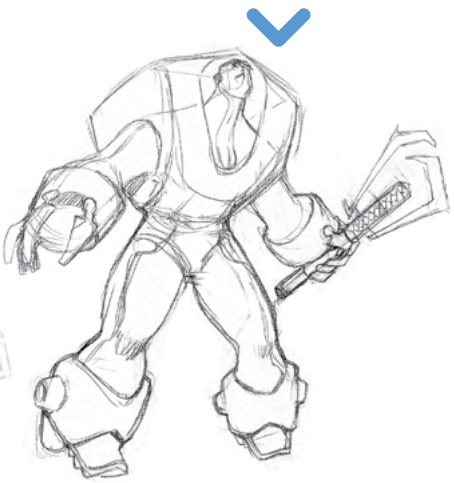
Ahora la forma de la armadura parece más elegante y, por lo tanto, parece aún más dinámica. Los dedos blindados son superficies casi planas, simples piezas de metal con poco volumen.

Añado unas líneas decorativas para indicar el volumen del cuerpo del personaje. Se mejoró la forma de las botas, después de lo cual se les puede agregar una suela elevada. Se volvieron más angulares, pero al mismo tiempo conservaron una estructura clara.

expresión facial y pose

A pesar de la relativa flexibilidad de la armadura, ahora parece rígida. En la pose final, tengo que demostrar que este extraño material desconocido no restringe en absoluto el movimiento de mi personaje, lo que permitirá al espectador pensar en las posibilidades de este disfraz. Quiero que el trabajo final muestre, si es posible, todo el diseño, así como que muestre el carácter de la heroína y sus capacidades en la batalla.

Esta es una pose muy clara con la que puedo mostrar todo el diseño y agregar un arma al personaje que crea la historia del personaje. Así como describí la parte superior de la armadura como transparente para neutralizar el motivo del martillo en la forma del personaje, hice que el arma no fuera de metal, sino de luz o energía. En la pose del personaje, la intrepidez es visible y se lee una conexión con el diseño original.



Puede volar con la ayuda de una carga de energía en botas y guantes. Esta pose muestra que la heroína se eleva fácilmente en el aire. Por otro lado, nada sugiere que sea una guerrera.

tono y color

Para la ilustración final, elegí la segunda pose. Estoy experimentando con paletas de azules y rojos similares al original, pero quiero usar tonos más ricos y agregar más vitalidad a los colores para que se adapten a la estética futurista brillante. El esquema de color debe expresar el estilo de ciencia ficción original del personaje.

En este diseño de tono, como se mencionó anteriormente en la fase de exploración, hago que la forma del martillo sea menos obvia al usar tonos más claros para el material futurista del que está hecha la armadura de la heroína.

Los colores turquesa claro y rojo agresivo están bastante cerca de la paleta original, pero al mismo tiempo se ven bastante independientes. Los tonos rojos son demasiado pegadizos.

Esta paleta está más saturada y los colores se distribuyen según la versión original, pero aplicados a texturas completamente nuevas.

diseño final

En el diseño final, cambié dos aspectos importantes del original: abandoné el patrón natural de la armadura y la ropa larga y suelta. Representado en una armadura tan suave, el patrón detendría todo atención, y la tela ligera no encajaría en el entorno del espacio. Para dar la impresión de que la armadura está hecha de materiales futuristas inusuales, la complemento con varias texturas. Lo hice por-imprime el mismo carácter decisivo y fuerte con una increíble cantidad de energía y listo para lanzarse a la batalla. En este diseño, las líneas son más elegantes y el físico de la heroína se parece a la versión original.

Ilustración final © Enrique Fernandez

opción 3

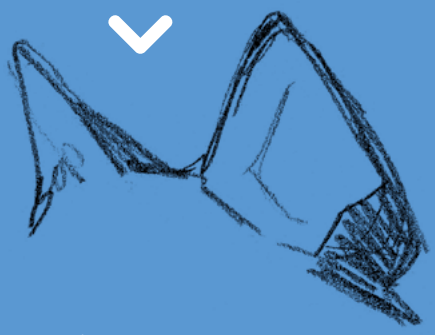
hombre-lobo

ideas e investigación

para la versión animal de la heroína, elegí una combinación de rasgos de lobo y felino, con la ayuda de la cual puedo mostrar su carácter indomable y su agilidad. tal vez se impuso una maldición a la guerrera, ¡y ahora se convierte en un monstruo! ¿Cómo se comportará ella? ¿Cómo se verá después de la transformación? Supongo que su ropa se rasgará y su temperamento se volverá aún más agresivo y salvaje. Al mismo tiempo, conservará la elegante feminidad de su apariencia humana. y ahora tendrá mucho más pelo, ¡en todo el cuerpo!

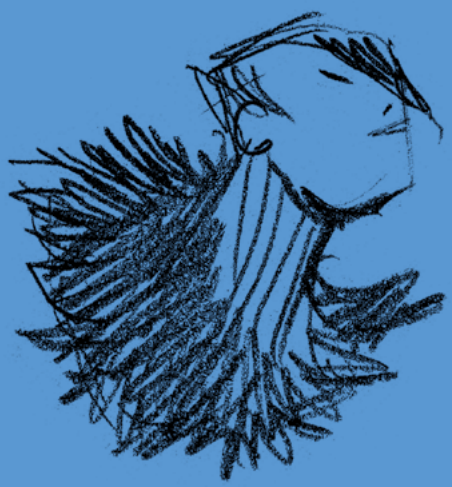
La cola enfatizará la apariencia bestial del personaje. ¡es simplemente necesario!

Puedo hacer sus orejas en forma de diamante para que parezcan un lobo y al mismo tiempo repetir el idioma del original. de esta forma aseguraré la coherencia entre diseños.



Por carácter de comportamiento se verá más como un depredador agresivo. Estudio las poses de los cazadores y enredaderas animales.

luego miro las narices y las mandíbulas de los lobos para representar el rostro feroz del hombre lobo. La estructura del rostro del personaje cambiará por completo y se volverá inequívocamente bestial.



Podría usar la piel del cuerpo del personaje para crear una especie de collar elegante.

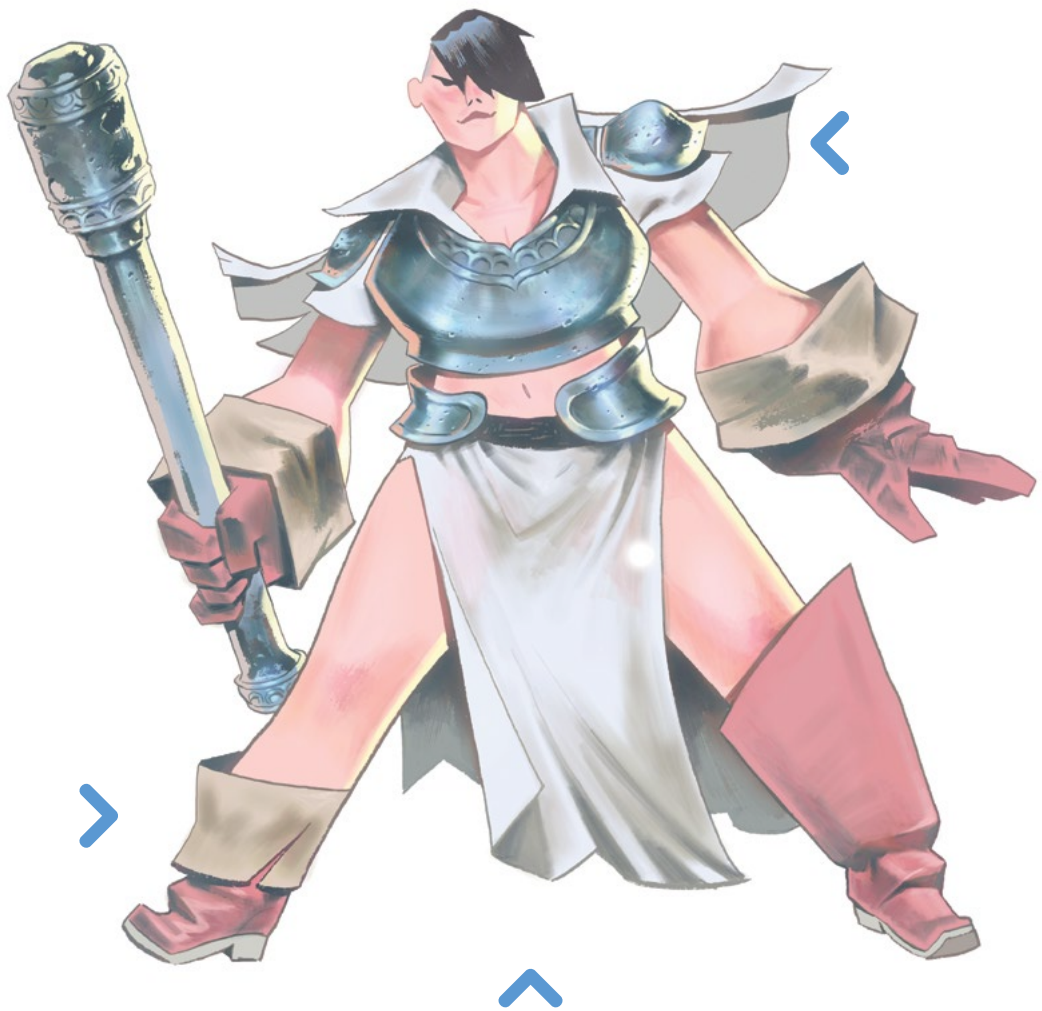
sus brazos y piernas se convierten en patas, por lo que no puede usar guantes ni zapatos. sin embargo, el personaje puede faltar artículos y lucha.

cambios

En esta versión, los cambios serán más evidentes y el nuevo diseño perderá muchos de los elementos originales. En este caso, no estoy pensando en la evolución de la ropa y accesorios de la heroína, pero al contrario, vuelvo hacia la simplificación. A pesar de que la guerrera perderá sus guantes y armas, quiero dejar algo de su ropa y armadura para insinuar la historia de cómo se convirtió en un hombre lobo.

Mantendré el peinado original, pero tendré que averiguar cómo separarlo visualmente del pelaje del cuerpo del personaje.

Su armadura sera



Cuello
cosas
nuevo
yo ho
isp
tiempo
pluma
viva
amable
zabo
fuera

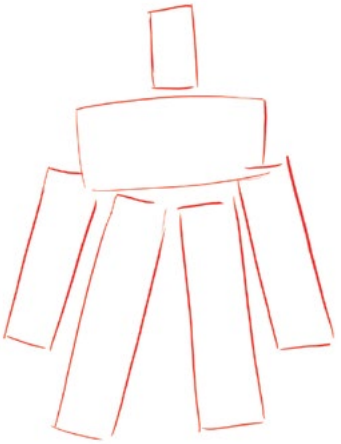
proporciones en forma de martillo, porque la heroína se mostrará más encorvada y encorvada.

Primeros bocetos

En mis bocetos de prueba, busco formas de traducir el físico humano y las formas redondeadas en un nuevo diseño. Como en la forma humana, su boca puede ser delgada y curvada en un ángulo agudo. Además, experimento con rasgos felinos y complemento el concepto con varias formas. El cuerpo del personaje, junto con los brazos y pies extendidos, ya recuerda bastante al original.

formas basicas

Las formas y proporciones básicas de este personaje animal se acercan mucho a la versión humana, pero se distinguen por su naturalidad natural y la falta de apoyo en forma de armadura. Por ejemplo, en lugar de guantes y botas grandes, la heroína ahora tiene patas anchas y poderosas. Lo más probable es que se mueva sobre cuatro patas, por lo que la ropa larga no será visible. En cambio, en el diseño Ha aparecido un nuevo elemento: una cola esponjosa, gracias a la cual puedo idear poses y composiciones interesantes.



En este caso, no será fácil construir una pose neutra en forma de letra “A”, porque no es natural que un personaje cuyas características anatómicas no le permitan estar de pie en esta posición. Sin embargo, este boceto muestra que la forma y las proporciones del cuerpo de la heroína todavía se parecen a su apariencia humana.

Observe que cambié la posición de las orejas, pero las dejé con la forma de diamante del original.

La silueta negra del personaje tiene una clara forma humanoide con proporciones alteradas. Esto es especialmente cierto para la longitud de los brazos y la forma de las patas.

detalles

La mayoría de los detalles de este diseño se toman directamente del original, pero tuve que tener en cuenta algunos factores nuevos, como la textura del cabello y el pelaje. Ahora que el personaje no tiene guantes, botas ni armas, puedo agregar detalles al diseño con pelaje y cola.

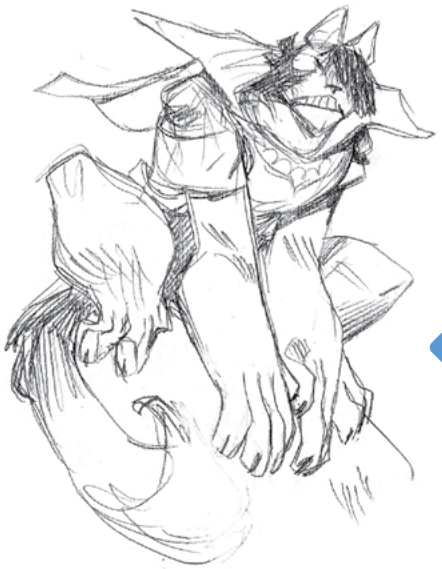
El cabello de la cabeza de la heroína enmarca su cuello y se percibe inequívocamente como un peinado, incluso si miras el boceto realizado en dos tonos.

Aclaro la forma de las patas y garras, y también dibujo todo el atuendo del hombre lobo, aunque no será completamente visible en la pose natural del personaje. Sus patas son similares a las grandes manos de la heroína del diseño original y se ven para que quede claro de inmediato: en la batalla, es un peligro grave.

expresión facial y pose

Desde el comienzo del trabajo sobre la imagen de la heroína, la imaginé en una pose agresiva, pero después de una pequeña reflexión, decidí que quería crear una imagen formidable en lugar de una sanguinaria. Ella es un hombre que se ha convertido en una bestia y quiere que lo dejen solo. Esta postura no habla de ferocidad feroz y disposición para atacar, sino del deseo de defenderse. No le gusta el proceso de transformación, está enojada y avergonzada. Como corresponde a un verdadero lobo solitario, prefiere que la dejen sola.

Esta pose es ideal para mostrar el movimiento de las piernas de un personaje, así como para representar escenas de combate. Incluso puedo ampliar su postura para fortalecer la línea de acción, pero como esta opción es abiertamente agresiva y no solo formidable como pretendía, tendré que abandonarla.



Y esta opción ya está más cerca de lo que necesito. La heroína, como corresponde a un animal salvaje, protege su espacio personal y cierra sus puntos débiles del enemigo. No persigue a la víctima, solo intimida a quien entró en su territorio.

tono y color

El personaje ha sufrido cambios importantes, por lo que, en mi opinión, sería lógico que invirtiera la paleta. Entonces el nuevo diseño será diferente al original, pero al mismo tiempo permanecerá en contacto con él. En lugar de una armadura azul, el personaje ahora tiene un pelaje azul, similar al pelaje gris de un lobo real, y el tono de la piel es el rojo de una armadura oxidada. El tinte azul metálico del pelaje transmite la frialdad y la severidad de su temperamento, que, a su vez, parece adecuado para un hombre lobo.

He elegido lo suficiente tonos naturalistas para un personaje de lobo, y los restos la ropa y la armadura eran las más contrastantes elementos de diseño.

Aquí vuelvo de nuevo al color turquesa claro, que ya he intentado utilizar en el diseño del caballero espacial. Sin embargo, esta opción no se superpone con la versión de fantasía del personaje, que está en el mismo contexto que el hombre lobo.

Elijo una paleta con colores del diseño original. La ropa sucia y las garras del personaje muestran que vive en la naturaleza. El color marrón rojizo de las garras equilibra el tinte azul frío del pelaje.

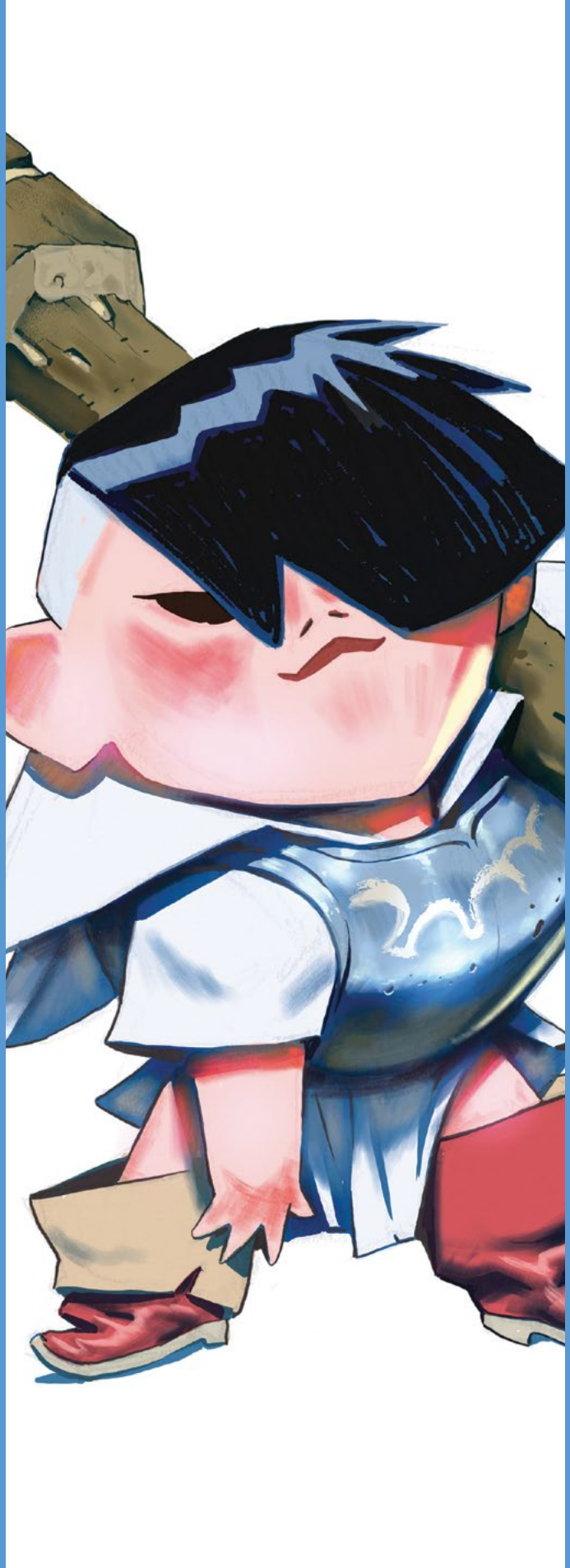
diseño final

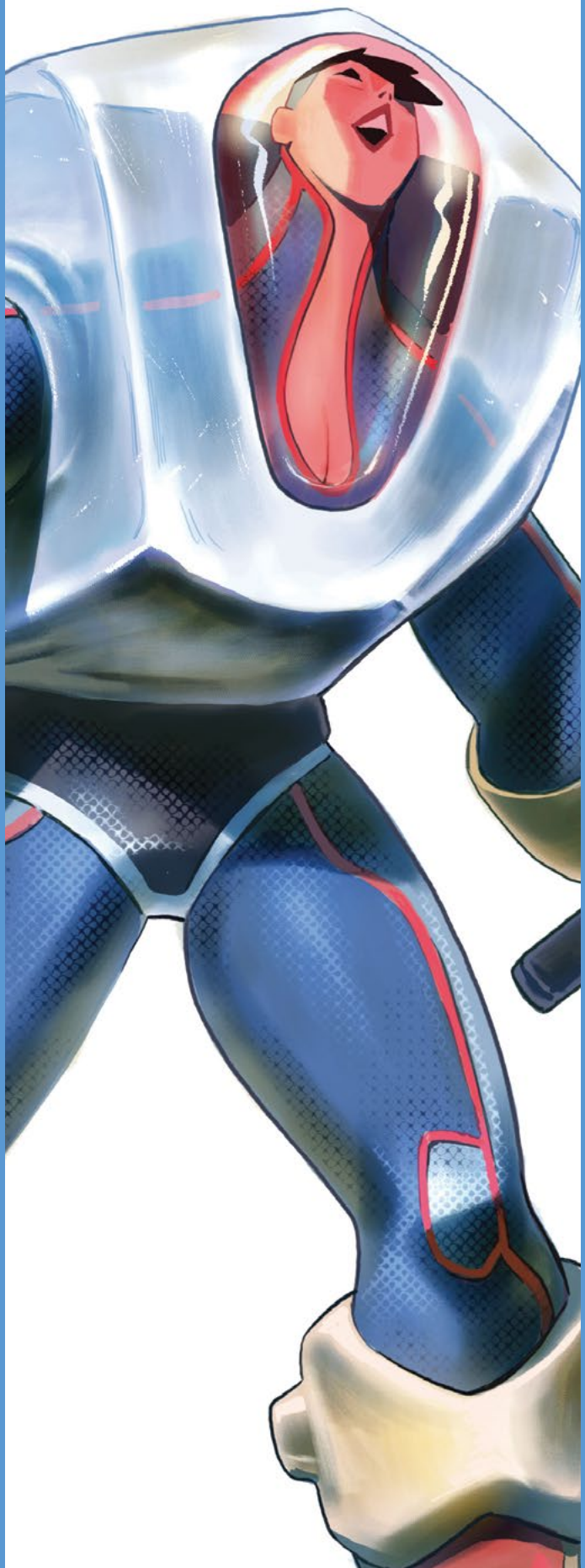
El cuerpo lanudo del personaje y la falta casi total de ropa transmiten la atmósfera de lo salvaje. La heroína podría sentarse en una piedra detrás de nosotros y, como un depredador en una cacería, mirarnos a cada uno de nosotros.

movimiento de calce. Parece que gracias a sus poderosas extremidades, como la versión humana, puede moverse y saltar muy rápido, sin prestar atención al peso de la armadura que no es insignificante para ella.

La armadura todavía tiene un patrón original que ayuda a mostrar la historia del personaje y conecta al héroe con su pasado humano.

Ilustración final © Enrique Fernandez





Galería Caracteres

en la última parte veremos el proceso creativo de diferentes artistas, cada uno con su propio estilo único. del análisis de su trabajo, obtendrás ideas para crear personajes y construir sus propios pasos de dibujo que puede aplicar en el futuro.

Ilustración © Simone Grunewald

WARLOCKS UNITED

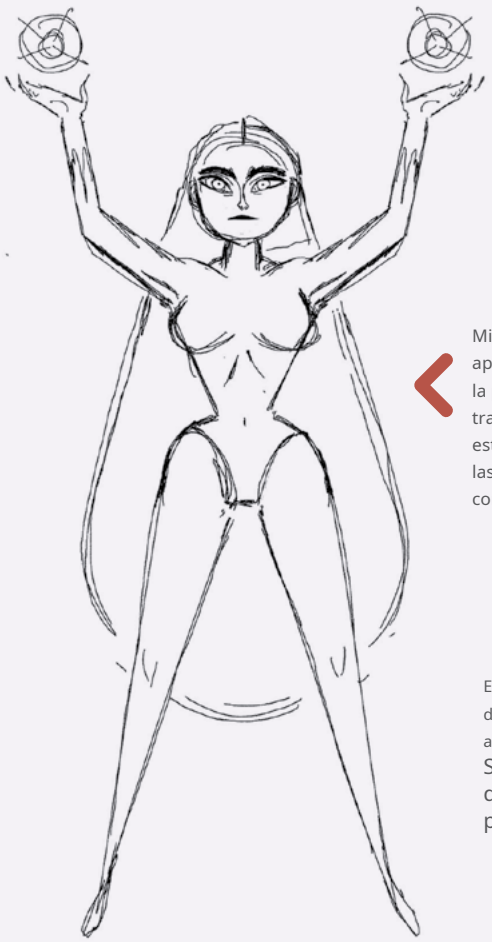
Bruja

ARTISTA MARIE TORHAUGE

Mi objetivo principal al diseñar una hechicera es mostrar un personaje gótico, pero no necesariamente malvado. Además, quiero complicar el concepto y agregar un elemento de ciencia ficción inesperado que estará presente en su vestuario y paleta de colores.

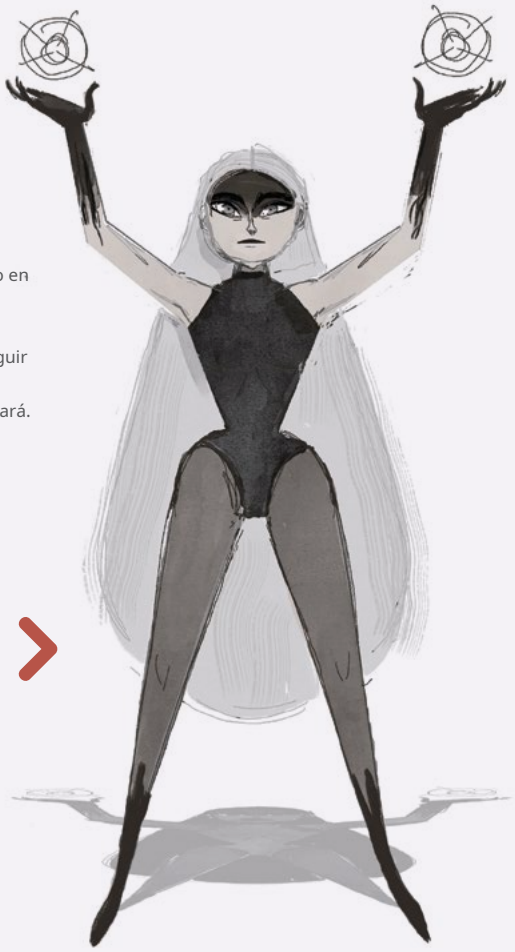
La palabra "gótico" se asocia a menudo con una paleta de negro, gris y rojo. Sin embargo, quiero usar rosa morado y negro para crear interés visual en el diseño de personajes. Su piel estará muy pálida y su cabello será gris, por lo que mi paleta saldrá melancólica gótica, pero no parecerá banal.

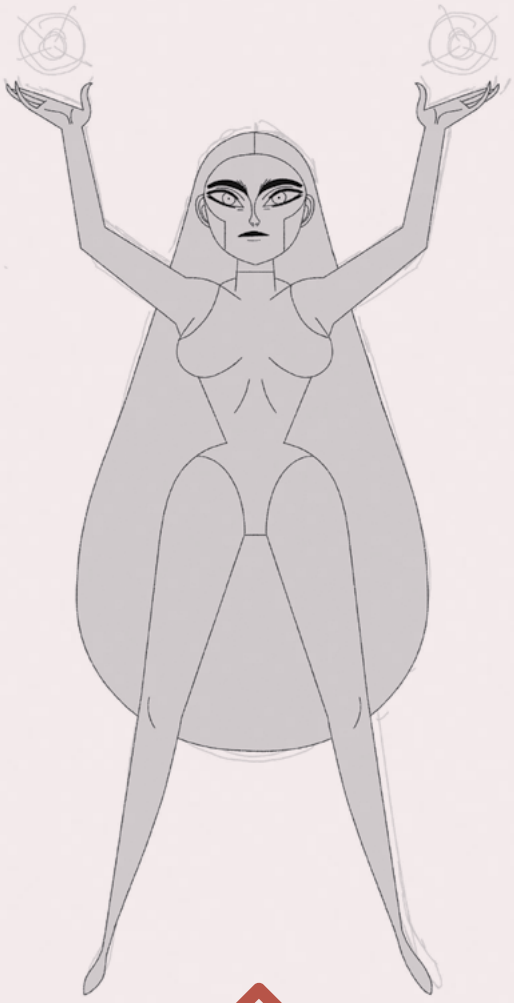
En el diseño de personajes, siempre es mucho más fácil trabajar con estereotipos. Puedes dibujar absolutamente cualquier personaje y darle un carácter estereotipado terom, solo con un determinado atuendo. Por ejemplo, si esta heroína tiene la piel pálida, túnica negra y una varita mágica, se verá como una hechicera gótica, y si es rubia con un crucifijo y una estaca de álamo temblón en sus manos, entonces ya tendré un cazador de vampiros. También me gusta proponer nuevos conceptos y enfoques no estándar para el diseño de personajes. Por lo tanto, el éxito de mi diseño depende completamente de la teoría y la técnica del diseño.



Mientras bosquejo aproximadamente, me concentro en la postura y la anatomía. Si está trabajando con un estilo muy estilizado, es muy importante seguir las leyes de la anatomía, de lo contrario su diseño se desmoronará.

En la siguiente etapa del trabajo de diseño, hago un diseño aproximado de acuerdo con Sombreo el boceto para definir la atmósfera del personaje.





Ahora comienzo a finalizar las formas, líneas y detalles, en particular, dibujo las manos y la cara del personaje. Dado que el diseño es muy estilizado, decidí usar líneas de contorno uniformes. Para un arte de línea tan delgada y plana, incluso en la etapa de boceto, es necesario trabajar con cuidado y claridad la pose y la anatomía, de lo contrario, corre el riesgo de arruinar el diseño, porque al dibujar el contorno, tendría que abandonar los elementos que hizo que el boceto fuera atractivo.

En la versión final del diseño, decidí dejar el contorno solo en la intersección de las formas del personaje. Con este efecto, creé una sensación de volumen en una ilustración completamente plana. También agrego textura a su cabello para que se vea más natural y contraste con las formas y colores muy nítidos del diseño.

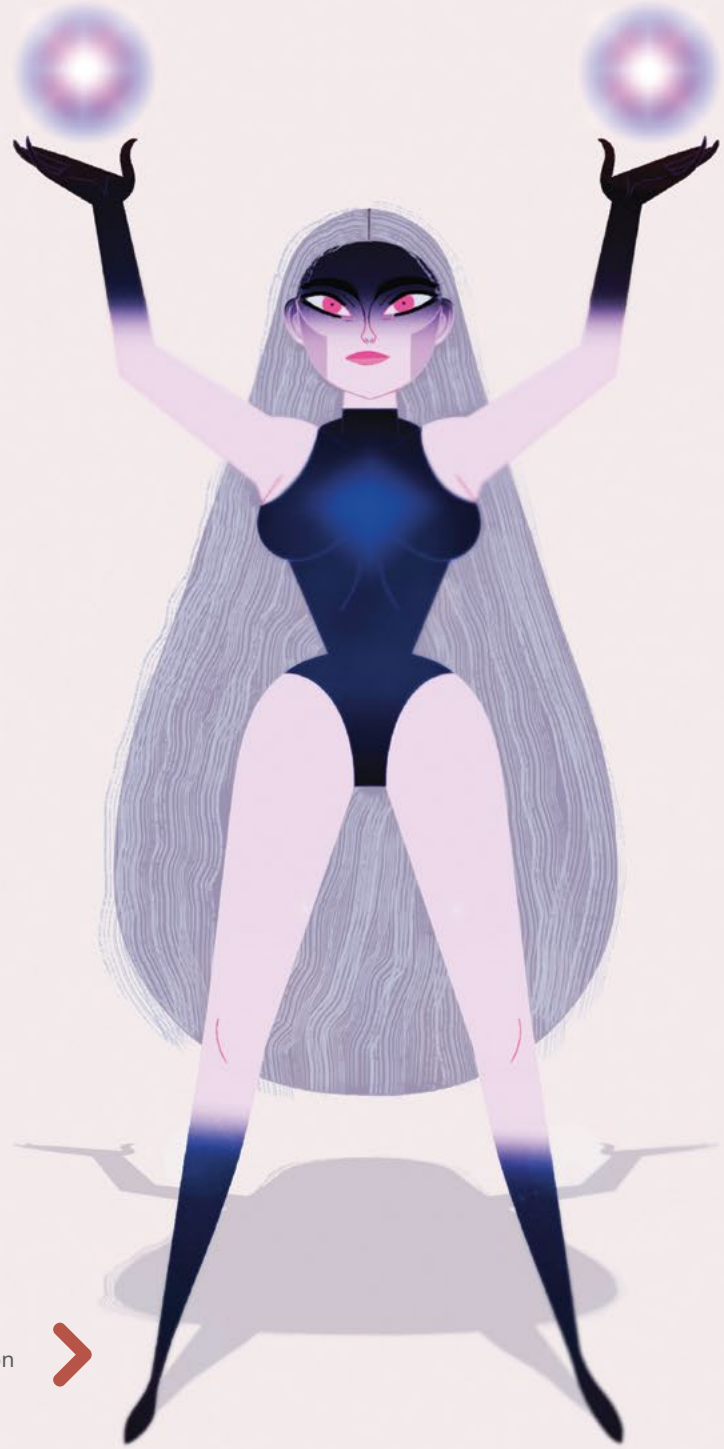


Ilustración final © Marie Torhauge

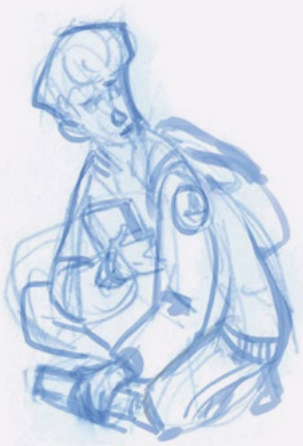
Estudiante universitario

PINTORES Simone GrUnewald

Mi tarea es diseñar un estudiante universitario con mochila y libros. Para empezar, esbozo la historia del personaje para entender su personaje. Me imagino que es un miembro tímido de un grupo especial de estudiantes que, debido a sus orígenes mágicos, tienen la suerte de estar en un curso mágico.

Empiezo por encontrar la postura y la ropa adecuadas. Al principio pensé en dibujarle un sombrero en forma de cono, pero rápidamente abandoné la idea, porque ese sombrero se vería extraño en el contexto de un campus mixto para gente común y magos. Mi personaje estará vestido como un estudiante normal, pero su chaqueta tendrá una banda con el emblema de la banda. En mi primer boceto que me gusta, el personaje se ve confiado, pero quiero intentar convertirlo en un nerd incómodo. Me imagino que podría estar secretamente enamorado de una chica de su universidad, lo que me ayuda a hacerlo más tímido y expresivo.

El grupo de estudiantes magos no es particularmente respetado: son envidiados y, a veces, un poco intimidados.



Quiero que la historia se lea en la pose, las expresiones faciales y los detalles de diseño del personaje. En el último lanzamiento (más a la derecha) parece un poco molesto, pero por lo demás me gusta esta opción.

Hice la expresión del personaje más suave y más enamorada, y también agregué algunos detalles y accesorios para aclarar su imagen.

Ajuste un poco su pose para que se vea más expresiva y con carácter. Parecía un poco encorvado y tímido. Los auriculares naranjas crean interés visual y sirven como color complementario por una chaqueta verde.

Relleno el dibujo con colores planos y pongo sombras encima de ellos. Elegí una paleta de colores apagada y discreta, pero el parche 'Warlocks United' se destaca en su manga e indica que pertenece a un grupo de magos.

Ilustración final © Simone Grunewald

Traducido del ruso al español - www.onlinedoctranslator.com

GatitoK-yunga

Artista Sean Bryant

en este capítulo, el artista de personajes sean bryant creará un grumete valiente a partir de un equipo de gatos piratas, y también considerará diferentes enfoques para la creación de personajes antropomórficos.

opciones

- mar de gato endurecido
- Capitán-Fantasma
- víctima ShipDecoration

CARACTERÍSTICAS DE ESTILO

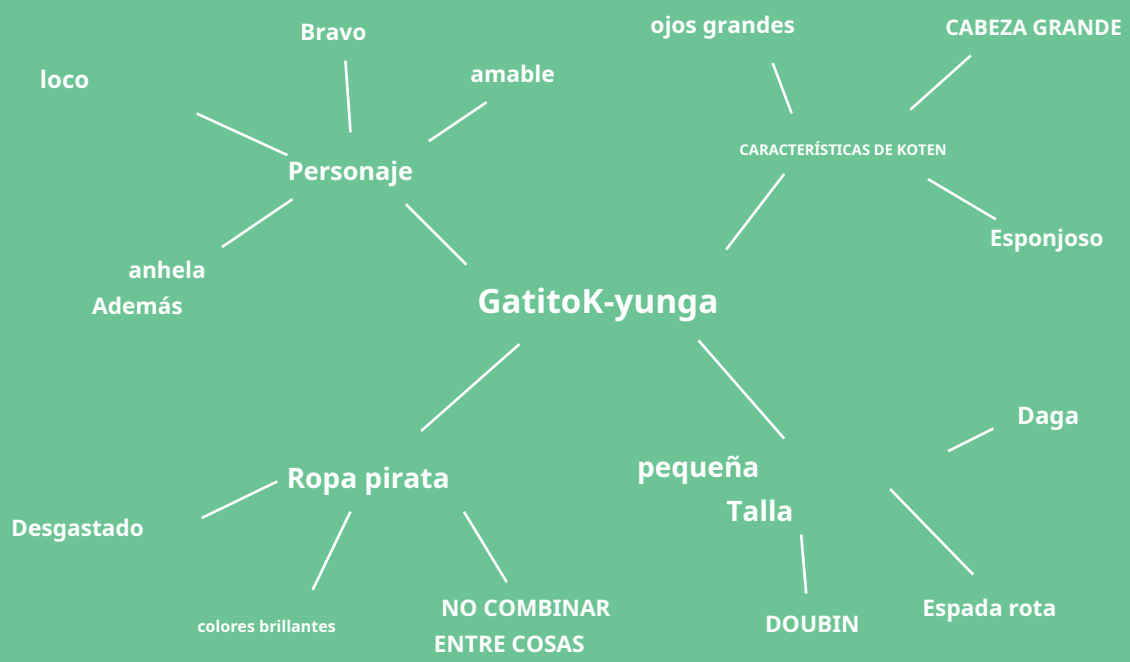
El estilo de Shona se basa en el uso de formas y siluetas claras, así como en disfraces llamativos y brillantes, cuyo diseño cuenta la historia de sus personajes.

para implementar completamente Explore el potencial de su diseño y hágalo único, piense detenidamente en la forma general carácter y formas de usar la ropa y los complementos.

idea

En este capítulo, lo guiaré a través del proceso de creación de un personaje de gato pirata. Los héroes sin una historia parecen planos y poco interesantes, así que empiezo escribiendo una historia aproximada para mi personaje. Decidí que sería grumete en un barco llamado Big Whiskered Cloud. se unió a un equipo de robo de piratas para participar en sus aventuras y hacerse rico. puede parecer grosero, pero es un buen tipo.

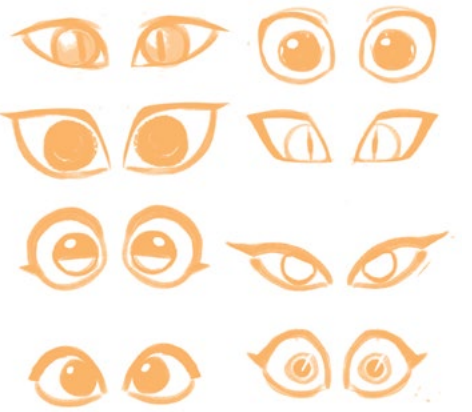
Concepto: gatito del niño en un barco pirata



estudio

Estoy empezando a explorar los elementos clave sobre los que se basará mi personaje. Los ojos grandes y las patas con dedos cortos y gruesos se adaptarán perfectamente al personaje del gato y enfatizarán su corta edad. El grumete también necesitará ropa, accesorios y armas apropiadas para su nave pirata, así que hago tantos bocetos como sea posible con posibles opciones de diseño.

Los ojos del gatito servirán como el medio principal para expresar el carácter y la edad del personaje, por lo que experimento con diferentes formas durante mucho tiempo para descubrir qué opción será la más atractiva. Algunas variantes son obviamente felinas, mientras que otras parecen más humanas. Me gustaría elegir el término medio para evocar una respuesta emocional del espectador.



Una etapa importante en el desarrollo del personaje en este caso será la simplificación y estilización de las patas del gatito. Al mezclar la anatomía humana y animal, es muy importante encontrar puntos en común entre ellos. Puedo dibujar pulgares desarrollados para que el gatito demuestre que puede sostener objetos en sus patas. Dicho esto, tendré que reducir la cantidad de dedos si quiero mantener el aspecto general de la pata.

Estoy dibujando el pañuelo. Estos accesorios son una buena razón para fantasear y cambiar objetos familiares para adaptarlos a su diseño. Por ejemplo, un patrón con peces será un gran adorno para el pañuelo de un personaje que es a la vez un gato y un pirata.

Aquí puedes ver algunas de las ideas iniciales para armas que me vinieron a la mente durante la fase de investigación. Todas las opciones presentadas son aptas para un personaje móvil pequeño o alguien que aún no ha ascendido en el equipo pirata y por lo tanto no tiene armas más serias.

Mientras busco ideas para un disfraz de grumete, veo películas de piratas y lleno páginas enteras con bocetos de diferentes atuendos.

Primeros bocetos

Empiezo con bocetos simétricos para poder definir formas rápidamente y elaborar ideas para disfraces. Me gusta trabajar con bocetos libres, que puedo refinar capa por capa hasta obtener un resultado decente. Me gustaría que mi personaje tuviera rasgos típicos de niños o gatitos. para que pueda mostrar su corta edad. Estudio las características de las razas de gatos mullidos y de ojos grandes, ya que estos elementos añade encanto al personaje. Agrando la cabeza del gatito y hago que los hombros y las caderas tengan el mismo ancho para mostrar que el personaje aún no ha crecido por completo y no ha desarrollado músculos. Deliberadamente hago que sus ojos y oídos sean más grandes en comparación con el hocico, para que la imagen parezca más juvenil. En cada nueva versión del boceto, trato de enfatizar diferentes características o probar soluciones de diseño ligeramente diferentes, por ejemplo, con respecto a la forma de los ojos o el estilo del traje. este es me permite entender qué opción resultará ser la más atractiva e interesante al final. en algunos bocetos, el personaje resultó ser un poco más maduro y bien vestido. La cuarta opción es la que más me gusta, porque las proporciones infantiles se apoyan en una cabeza enorme, lo que le da un encanto al diseño. la ropa con los bordes rasgados se adapta a un grumete con una disposición desenfrenada y un deseo de aventura.

formas basicas

En el proceso de limpieza del cuarto boceto, redondeo las formas de las extremidades para que se sientan pesadas. Al diseñar personajes pequeños, es extremadamente importante elegir la proporción correcta entre la cabeza y el cuerpo. Si alarga las extremidades y el torso, el personaje parecerá mayor. Esta regla funciona en la dirección opuesta. Para comprender las proporciones de los personajes infantiles de dibujos animados, le recomiendo que estudie el lenguaje de forma clásico en los cómics de artistas como Paul Cocker, Jr. y Bill Keane.

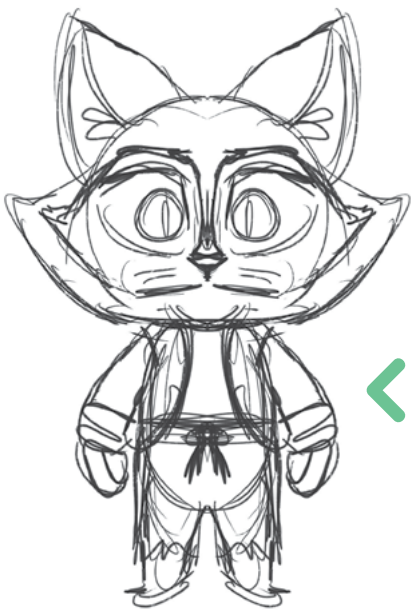
En las formas básicas del personaje, los contornos del gato son claramente visibles. La cabeza proporcionalmente agrandada y las patas cortas enfatizan su corta edad y baja estatura. El uso de formas redondas y afiladas transmitirá la edad del personaje, su humor amistoso, así como su carácter intrépido y arrogante.

En este boceto, puede ver cómo las formas básicas se relacionan con el boceto original, que elegí como base para mi diseño. Aquí he aclarado los detalles del cuello, la cola y las orejas, pero las proporciones generales del personaje siguen siendo claramente legibles.

Compruebo qué tan nítida es la silueta del personaje y si ha perdido los espacios efectivos positivos y negativos que tanto me gustaron en el primer boceto. En este caso, la silueta es fácilmente reconocible como un gato con proporciones obvias de un cachorro.

detalles

El primer boceto del personaje ya estaba bastante elaborado, pero quiero que su disfraz no esté tan gastado en el diseño final. Quiero crear la sensación de que en mis aventuras algunas prendas del grumete perdido, y algunos por el contrario - encontrado y apropiado. Un cinturón en forma de cuerda le da un aspecto tosco y se suma a la imagen del espíritu marino, porque un gatito podría encontrar fácilmente una cuerda de este tipo en la cubierta de un barco. Toda su ropa viejo y remendado, excepto por un divertido pañuelo estampado atado alrededor de la cola, lo que sugiere que incluso un grumete podría ser recompensado por participar en aventuras a bordo del Moustache Cloud.



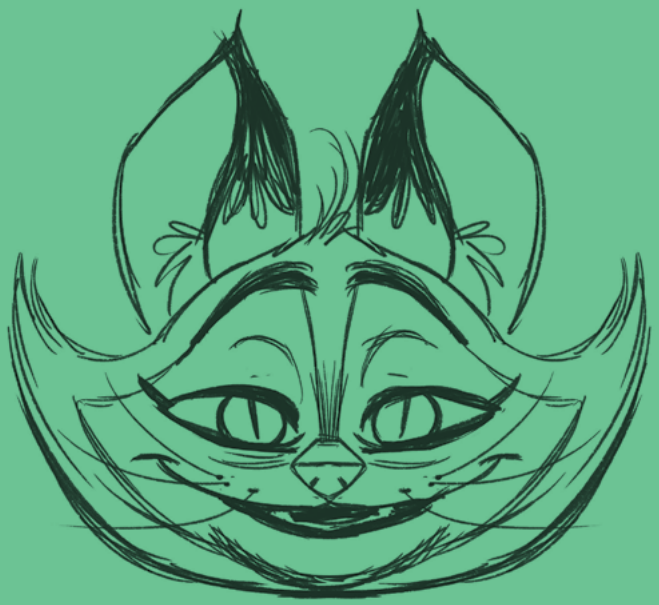
Estoy repensando Diseña el disfraz del personaje, agregando capas y detalles como un cinturón de cuerda y mangas arremangadas, que brindan un contexto adicional.

Complemento la camiseta y el chaleco con detalles y señales de uso para que se pueda ver que el grumete está trabajando en el barco con esta ropa. El club sirve como una forma expresiva complementaria al diseño principal y es ideal para un personaje que aún no es un guerrero habilidoso y no ha alcanzado un alto estatus en el equipo.

La vista lateral te permite ver la cola esponjosa del gatito. Complemento el disfraz con detalles como un pañuelo de colores para mostrar al espectador qué elementos valora y conserva mi personaje, y así darle originalidad y profundidad al diseño.

expresión facial

Para que las expresiones faciales parezcan verdaderas, tomo selfies o capturas de pantalla de películas, luego resalto las formas básicas de expresión y las aplico al personaje en el que estoy trabajando. en este caso, estoy revisando todas las películas de "piratas" desde "Piratas del Caribe" hasta "Piratas de Penzance"*(ópera cómica del compositor británico Arthur Sullivan, que se estrenó en 1879 - nota trans.)*las cuales tomo ideas para expresar si mi grumete. Decidí combinar los tres en los riantes que se muestran a continuación y representar en la ilustración final un personaje alerta y listo para pelear.



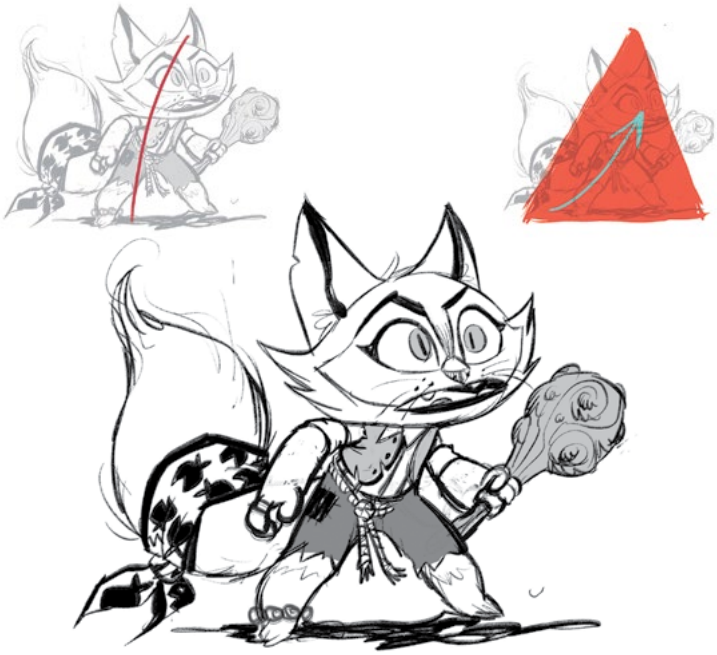
aquí se ve una expresión tranquila y alegre con un toque de presuntuosa astucia. Las cejas levantadas indican buen humor y las formas curvas hacia arriba se repiten en una sonrisa y ojos entrecerrados.

Las orejas caídas, la boca abierta sorprendida y las pupilas entrecerradas indican que el personaje está conmocionado o asustado, lo que es muy posible esperar de un pirata joven, pequeño e inexperto en comparación con sus compañeros. toda la forma de su cabeza pareció deslizarse hacia abajo junto con el bigote, y el mechón de lana en la parte superior de su cabeza se puso de punta con horror. Ojalá el personaje no se viera tan asustado al final, porque suele ser un tipo bastante duro. sin embargo, sigo usando los grandes ojos sorprendidos de este boceto para transmitir la inocencia del grumete que lo distingue de sus compañeros de equipo.

aquí las cejas del gatito están caídas y sus dientes se muestran en una sonrisa feroz. los pelos del pelaje del hocico y el bigote se dirigen hacia arriba, esto indica que el héroe está enojado y demuestra su carácter desenfrenado, lo cual anoté anteriormente en el mapa asociativo. Me gustaría retratar al grumete como atrevido y no tan enojado e intimidante, por lo que de este boceto solo tomaré las cejas fruncidas que se combinarán con los ojos muy abiertos y las orejas puntiagudas de los bocetos superiores.

Pose

Intento imaginar cómo reaccionará mi personaje ante varios eventos de su historia. Puede ser tomado por sorpresa, pero aún estará listo para luchar contra el enemigo, por lo que una pose bastante abierta y una expresión de sorpresa funcionarán personalmente. Tal vez se esponje la cola, como hacen los gatos reales en una situación peligrosa, para parecer más intimidante, y mantendrá la batuta lista. Al igual que con la creación de la expresión facial, me fotografío en la pose elegida para comprender cómo se distribuye el peso del personaje.

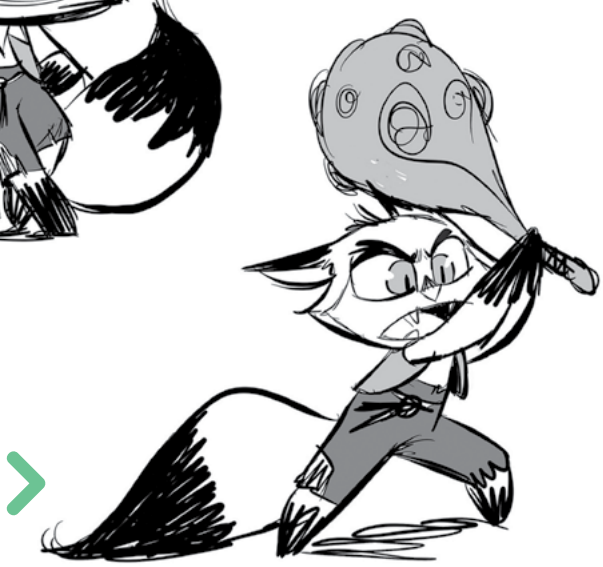


No solo tengo que asegurarme de que las partes individuales del diseño encajen entre sí, sino también darle a toda la figura una cierta forma y dirección de movimiento. Como puede ver en el dibujo superior derecho, el personaje encaja en un triángulo dinámico que mira hacia arriba. El lenguaje de las formas se apoya en el espacio negativo entre las orejas y las piernas del personaje, que también incluye triángulos. La pose del yoongi con brazos tensos y piernas estables expresa su coraje y agilidad. Su rostro muestra sorpresa y ferocidad, tomado de bocetos de expresiones faciales.

Quiero darle a la geometría básica del personaje algo de dinámica natural, así que elijo una forma básica para que sirva de guía. En este caso, es un triángulo, que es dinámico y crea una sensación de gravedad en las piernas del héroe. Todas las formas básicas del personaje, desde la cola hasta el pelaje del hocico, se dirigen hacia arriba, y esto enfatiza la energía del héroe.

Aquí ves una pose más informal, en la que una sonrisa maliciosa y una postura relajada y despreocupada transmiten la complacencia de un pirata joven y grosero. El club en este caso sirve como un apoyo útil en el que se basa el personaje, por lo que su estado de ánimo se demuestra aún más claramente. Sin embargo, la pose me parece demasiado estática para el diseño final.

El enorme garrote levantado sobre su cabeza enfatiza la pequeña estatura del grumete y al mismo tiempo nos permite sentir que, a pesar de su tamaño, es fuerte y duro. Aún así, la imagen del personaje parecerá más poderosa en términos de narración si se la muestro justo antes de que comience la pelea.



tono y color

Quiero que los ojos y el rostro del personaje sean las principales áreas de atención en el diseño, porque estas son las características que evocan una respuesta emocional en la audiencia. Para lograr el efecto deseado, haré que sus globos oculares sean blancos y delinearé los ojos con una línea negra. Por lo tanto, se convertirán en el área de diseño más contrastante.

Elijo un tono de gris como color para el torso de yoongi porque quiero que el color de sus ojos sea aún más notorio. También teñí la ropa en colores apagados para mostrarles lo desgastada y para mantener el énfasis en la cara del personaje.

Agregué acentos de color al pañuelo para hacer que la combinación de colores fuera más armoniosa y equilibrar el rico color de los ojos del gatito.

Creo un degradado de tono radial en el que los ojos son los más claros y los brazos y las piernas los más oscuros.
cuerpo. Esta distribución de tonos forma una especie de centro objetivo, gracias a lo cual la mirada del espectador se enfoca automáticamente en el rostro del personaje.

Esta paleta neutral de color marrón grisáceo es simple y bonita, y también incluye acentos azules que están asociados con un tema náutico. La paleta puede parecer demasiado terrenal y cliché, pero me gustaría seguir con eso en el diseño final.

Aquí traté de hacer que el pelaje del personaje estuviera más saturado, pero esto cambió el enfoque. El pelaje ahora parece demasiado brillante y distrae el enfoque en el área de los ojos.

En esta variante, el pelaje se ve demasiado oscuro e increíble, y el mayor contraste vuelve a distraer la atención del gatito. Sin embargo, me encantan sus brillantes ojos color aguamarina, que se iluminan con los colores complementarios del traje. Si combino los elementos individuales de esta paleta y la versión taupe, tengo el equilibrio de color perfecto para el diseño final.

diseño final

¡Ahora nuestro pequeño gatito grumete está completamente listo para aventuras en el mar! Antes de crear un diseño de personaje, debes comprender su historia. Mientras trabajaba en el niño gatito, traté de incluir en el diseño aquellos elementos y detalles que pudieran inducir al espectador a imaginar el camino de la vida. el personaje que lo trajo al momento presente. Por ejemplo, la ropa simple remendada indica su bajo rango en el equipo, mientras que un pañuelo aporta un poco de personalidad brillante a su apariencia, lo que significa que el héroe disfruta de la vida pirata. Es muy importante asegurarse de que todos los detalles que agregue en su diseño han sido una parte integral de la historia del personaje. Entonces su diseño será una fuente de narración, no solo una imagen en blanco. En este caso, cada detalle informa al espectador que frente a él hay un personaje joven con un temperamento caliente que vive en el barco.

Ilustración final © Sean Bryant

Opción 1

mar de gato endurecido

ideas e investigación

como parte de esta tarea, convertiré a mi personaje en un lobo marino endurecido ... o gato marino. Utilizaré los materiales que encontré durante el desarrollo del personaje original, pero ahora buscaré ítems y algunos elementos que enfaticen la edad madura, la alta posición en el equipo y la experiencia. Cambiaré las características y el disfraz del gato, representaré un cofre del tesoro y tal vez algunas cicatrices para mostrar que se merecía el reconocimiento del equipo por una razón. este gato entrometido ha visto mucho y ha pasado por mucho, pero aún así logró mantener un buen corazón, solo que se guarda en un cofre enterrado en algún lugar de una isla desierta.

CON ayuda accesorios
Puedo enfatizar la conexión del personaje con el medio ambiente. el mundo. Los artículos como un cofre del tesoro o una botella de grog pueden ayudar a reflejar la ocupación y el estilo de vida del gato marinero.

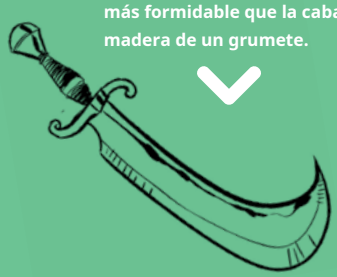
Fumar en pipa agregará personaje aún más solidez y agregar a su edad, porque es bastante anticuado
hábito. Estoy experimentando tutoría con varios felino y pescado elementos decorativos para hacer más original el diseño del tubo.

Esbozo detalles decorativos que pueden servir como complementos o formar parte de un tesoro. Quiero que tengan motivos de gato o pez.

Encuentro útil dibujar el traje primero por separado del personaje para pensar exactamente cómo se desgastará y dónde se rasgará. Me encanta la idea de que el personaje lleve un uniforme antiguo con muchos botones; tal vez se lo quitó a un enemigo derrotado.

una barba larga y cicatrices antiguas ayudarán a mostrar la edad del personaje para que el espectador entienda de inmediato que se trata de un pirata curtido que ha vivido una larga vida llena de peligrosas aventuras.

sería lógico si un pirata empedernido tuviera un arma peligrosa con él. una espada pesada hará que su imagen sea más formidable que la cabaña de madera de un grumete.



cambios

Tendré que cambiar las proporciones, el físico y el vestuario del personaje original. En esta versión, será un gato adulto, por lo que su cabeza debe tener más tamaño que el cuerpo, el tamaño

Haré que las medidas de los rasgos faciales sean más uniformes y el cuerpo, que ha tenido muchos problemas, se verá más denso. Dado que mi personaje ha pasado muchos años en el mar, me imagino

que su carácter duro y astucia reflejan su colosal experiencia de la vida pirata y contrastan con la naturaleza ingenua e infantil del gatito-yungi.

Detalles como cicatrices y un parche en el ojo indicarán el difícil camino de la vida de un gato marinero.

Quiero que este personaje tenga un expresión más seria y segura
cara que yoongi que habló
sobre sus muchos años de experiencia.

Quiero hacer su cuerpo más denso y ancho, porque el personaje se ha vuelto más viejo, más severo y en su vida disfrutó de la comida y el alcohol.

La ropa y las joyas en capas atestiguarán que el héroe pasó por muchas aventuras y saqueó muchos tesoros.

Primeros bocetos

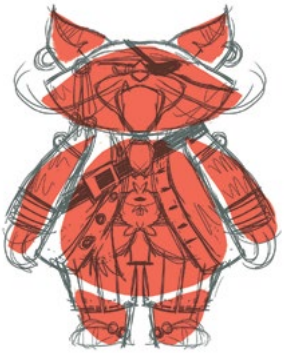
Según mi idea, el personaje se volvía más voluminoso en la cintura con la edad, por lo que esbozo las formas redondeadas y pesadas del cuerpo. Guardo las imágenes de Gibbs de Pirates of the Caribbean y Han Solo de Star Wars en mi cabeza porque quiero incorporar algunos de sus derechos de fanfarronear en mi diseño.

Experimento con pañuelos, sombreros, cinturones y adornos para que cada diseño se destaque del resto. Si bien el grumete era más esponjoso y más joven, esta versión del personaje debería lucir envejecida y gastada. Como dije en la página 198, el personaje parecerá mayor si se alargan las extremidades y el torso. Los ojos pequeños entrecerrados por el viento del mar, las cicatrices y tal vez las extremidades faltantes me ayudarán a contar la historia de un gato marinero que perdió varias de sus nueve vidas en aventuras.

formas basicas

El segundo y cuarto bocetos me parecen los más lindos, y el bigote curvo enfatiza perfectamente la imagen del astuto pirata viejo. Combino los elementos más expresivos de ambos bocetos - el cuerpo macizo de la segunda variante - anta y la forma de cabeza más intimidante del cuarto. Quiero renunciar a las formas afiladas y al revés que se pueden ver en algunos de los bocetos, a favor de otras más redondas y dirigidas hacia arriba, gracias a esto el personaje se verá tan seguro y decidido como el niño gatito. Por lo tanto, el estado de ánimo general del diseño se volverá un poco más divertido y el personaje, a pesar de toda su rudeza, adquirirá un poco de carisma de hooligan.

Me gusta la idea de hacer que la forma base del personaje del mar sea una gota, para que parezca una bola llena de agua. Esta forma redonda y ponderada hacia abajo hará que su poderoso cuerpo parezca más pesado.



Trabajo en el cuerpo del personaje con la forma básica de la gota en mente. la parte inferior ancha del cuerpo se estrecha gradualmente hacia el cuello, lo que parece indicar el rostro del héroe. Se utilizó una técnica similar en el diseño original.

En la silueta del personaje, se puede ver cómo los pendientes y bigotes rompen con éxito los contornos del personaje, haciendo más interesante la figura densa y fuerte del gato.

detalles

Quiero que el disfraz de gato marinero esté lastrado con todo tipo de baratijas y adornos, como si mi personaje obtuviera muchos de esos trofeos en las batallas en las que se llevó.

involucrado a lo largo de su larga vida pirata. Sus orejas colgantes y un parche en el ojo sugieren que su vida estuvo llena de dificultades y aventuras.

Un elegante uniforme, una gran hebilla en un cinturón y una larga barba indican que este gato pirata tiene mucha más influencia que un simple grumete.

Diseño este personaje para un espectador joven, por lo que agrego detalles extravagantes como un bigote curvo y un pez con hebilla cómica para evitar que se vea tan duro e intimidante.

La cola del gato marinero no se nota tanto como la del joven grumete. Ya es lo suficientemente grande y no necesita una cola enorme para parecer formidable. Lo más probable es que haya perdido parte de la cola en una de las peleas.

expresión facial y pose

Quiero mostrar a este personaje como un pirata experimentado y confiado. Su madurez y fuerte físico deben reflejarse en su forma de andar. Dentro-

La historia tiene muchos accesorios y detalles, y me gustaría que posara con algún tipo de atrezzo con el que pueda contar una historia. Entonces-

Tendré que pensar en qué posición todos estos elementos serán mejor vistos por el espectador.

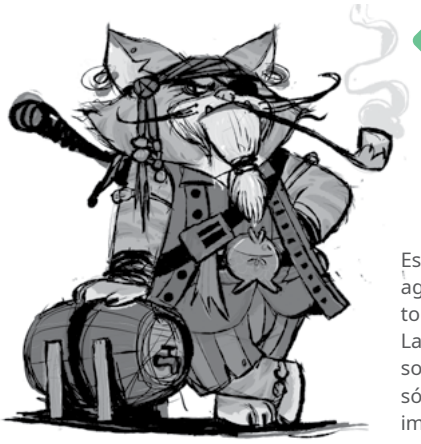
Empiezo con una "pose de fuerza" en la que el personaje sostiene su sable con confianza, pero rápidamente me doy cuenta de que aquí se ve un poco demasiado heroico. Me gustaría mostrarle más sobrepeso y enojo.

Esta pose seria pero relajada expresa la confianza necesaria para la historia del personaje. Es holgado y pesado, lo que enfatiza la forma básica de gota que mencioné anteriormente. Con una pata, el personaje descansa sobre un barril de ron robado, gracias a lo cual aparece una asimetría interesante y de inmediato queda claro que es mejor no meterse con él.

tono y color

Después de haber probado varias variantes de la paleta, decidí que mi personaje sería rojo y rayado. Este color se adapta a su apariencia áspera y agresiva, pero no parece sombrío ni malvado. Además, es del mismo color felino natural que el pelaje gris del yoongi.

Un color rojo de saturación media no sobrecargará el diseño y, gracias a las rayas, puedo establecer transiciones tonales y hacer que el diseño sea más variado. La cara y la pata en el barril son aspectos narrativos importantes de la pose que expresan el carácter del personaje, así que quiero que esas áreas sean las más contrastantes. Utilizo acentos brillantes de azul y verde como colores complementarios para el pelaje rojizo y los detalles llamativos.



El color rayado creará un alto contraste en partes importantes del diseño. Por ejemplo, las orejas oscuras y la barba clara atraerán la atención del espectador hacia la cara del personaje.

Esta paleta tiene un tono cercano al agua, que se adapta a un pirata, y tonos contrastantes de marrón y rojo. La barba gris del gato se destaca sobre el fondo general y enfatiza su sólida edad, que es una característica importante del personaje. Sin embargo, la combinación de colores parece bastante fría.

Esta flor de rayas rojas está cerca de lo que quiero ver. Aqui vemos mas agradable una imagen que transmite la irascibilidad de la persona- Sra. Que se adapta a su temperamento frío. Sin embargo, podría hacer naranja y los colores amarillos están más saturados para el diseño se ha vuelto más brillante. También tomaré azul y turquesa de otras paletas, para que sirvan como acentos complementarios. mi para lana roja.

Esta paleta de grises neutros parece muy comedida, mientras que los rojos y verdes profundos se asocian con un personaje villano. Desde un punto de vista visual, este es un esquema de color muy expresivo, pero tal vez sea demasiado oscuro y formidable para un personaje que es un canalla bastante sencillo.

diseño final

Los elementos de diseño se unieron a través del análisis de la historia del personaje y una cuidadosa selección de atributos para adaptarse al astuto gato marinero. Como resultado, obtuve un personaje de una edad respetable, que parece bastante arrugado y cubierto de combate. con cicatrices, su disfraz se complementa con muchos accesorios; de inmediato queda claro que el héroe ha robado muchos tesoros. El cálido color rojo rayado le confiere austeridad y mantiene la imagen de un pirata experimentado y antipático, que todavía no lo es. rencoroso, por lo que los miembros jóvenes del equipo pueden acudir a él en busca de ayuda. Las transiciones tonales casi imperceptibles, así como la línea de su tubo, dirigen la mirada del espectador al único ojo debajo de la ceja fruncida.

Ilustración final © Sean Bryant

opcion 2

Capitán-Fantasma

ideas e investigación

Para esta versión del personaje me inspiraré en películas como Los cazafantasmas y los espantapájaros, que me ayudarán a crear la atmósfera adecuada en el nuevo diseño. Quiero crear un personaje malvado que flota sobre las olas y asusta a los marineros. será un capitán fantasma, vagando por el mar abierto en busca de almas para la tripulación de su grupo. sin embargo, como en versiones anteriores, quiero hacer un diseño estilizado y divertido en lugar de uno espeluznante, porque me dirijo a un público infantil.

Intento dibujar diferentes versiones de calaveras estilizadas que adornarán su barba fantasmal. Con tales decoraciones, el capitán parecerá aún más peligroso y serio, pero al mismo tiempo, su forma simplificada y exagerada hará que el diseño sea más divertido.

Estoy investigando posibles opciones de armas. un sable pesado con elementos decorativos aterradores parece perfecto para el capitán de un barco pirata.

Experimento con diferentes razas de gatos y se me ocurren diferentes técnicas de estilo para descubrir qué rasgos funcionarían mejor para mi capitán fantasma. Los gatos ceñudos y hoscos con ojos pequeños y narices cortas se ven severos, y con la edad adquieren exactamente la mirada a la que yo aspiro.

Quiero mi personaje flotaba en una nube de niebla ominosa, así que que hago bocetos de opciones de efectos especiales tov quien ayudará dame un fantasma la naturaleza del capitán.

cambios

En esta versión, el personaje tendrá un disfraz más elaborado que el diseño original, y el cabello y la barba podrán estar adornados con detalles adicionales, porque tales elementos mostrarán su alto rango y naturaleza siniestra. Quiero que el espectador entienda de inmediato que el capitán fantasma está relacionado con diseños anteriores, pero difiere de ellos en su esencia aburrida, así que necesito pensar en cómo mostrar esto con la ayuda de detalles y colores.

En las versiones anteriores he usado colores de pelaje relativamente neutros o naturales, pero esta vez debo enfatizar que esta versión es un fantasma aterrador sobrenatural. En lugar de tonos de gris y marrón, debería usar un color malvado y antinatural.

Quiero que mi personaje irradie luz de las almas que atrapó en sus viajes por mar. Esto me permitirá jugar con varios diseños de tono diferentes del original, en el que el único el área brillante era cara de personaje.

En cada versión del diseño, agregué un atrezzo o accesorio al personaje que revelaba aún más su carácter u ocupación. El gatito yoongi tenía un pañuelo y el viejo gato marinero había robado ron. En esta versión, el personaje puede tener un sombrero de capitán ancho.

Quiero que este personaje se vea más viejo y siniestro, pero algunos elementos de su apariencia deberían superponerse con el diseño original. Una camisa estampada o un cinturón deshilachado pueden atarlo a las opciones anteriores.

Primeros bocetos

Primero, experimento con la idea de que el personaje tiene un instrumento musical con el que atrae las almas. Desde un punto de vista narrativo, esta no es una mala idea, pero después de hacer algunos bocetos, decidí que era un elemento de diseño demasiado complejo y el espectador no entendería de inmediato su significado.

Luego trato de hacer bocetos de un personaje más intimidante, cuya imagen remite al poderoso y endurecido gato marinero. Con la ayuda de un enorme sombrero de capitán, mostraré el tamaño del personaje y su estado.

Me gusta el cuarto boceto, que muestra un cuerpo fornido y piernas ahogadas en bocanadas de humo ominoso, pero rediseñaré el sombrero y la barba, no triangulares, sino redondeados para que parezcan exagerados en tamaño.

formas basicas

En esta versión, las formas básicas del personaje serán ligeramente diferentes a las originales, porque estoy tratando de mostrar una cierta imagen vaga, que no se parece en nada a las versiones anteriores. A pesar de que el cuerpo el capitán tiene la misma forma de gota que la del gato marinero, su peso será nivelado por la niebla alrededor de los pies del personaje. En cambio, creo una forma de sombrero dominante que se asemeja a un triángulo invertido, dirigido a sus pies. En el boceto final, los detalles más grandes se concentrarán en la parte superior del triángulo, haciendo que el diseño parezca convincente y fluido.

Le doy la vuelta a la forma de gota que usé en el diseño anterior. Ahora, el elemento más llamativo será el sombrero del personaje, mientras que su parte inferior se disolverá en la niebla.

Antes de agregar efectos para enfatizar la naturaleza sobrenatural del personaje, debo definir claramente la forma básica. Una base sólida es la clave para un diseño exitoso, en el que se utilizarán muchos efectos especiales.

Creo el efecto de incorporeidad y transparencia del capitán debido a los contornos rasgados de su figura, que rompen la silueta sólida. Gracias a esta técnica, se verá como un espíritu maligno que vino de otro mundo.

detalles

Mi personaje es un capitán de barco pirata famoso y poderoso, por lo que se supone que debe usar un bonito uniforme, ropa bordada y un sombrero ancho. Estos atributos lo distinguen de versiones anteriores e indican su alto estatus. Complemento el diseño con pequeños detalles y adornos: una extravagante hebilla de cinturón y calaveras con cuentas que adquirió durante sus aventuras.

En esta etapa, estoy trabajando en un diseño sin efectos especiales que cubrirá la parte inferior del cuerpo del personaje en la versión final. Ahora me centro en los detalles. Gracias a esto, al final, obtengo un diseño básico bien pensado, y no una falta de forma formada accidentalmente.

Una barba y un sombrero de gran tamaño le dan credibilidad al personaje y también enmarcan un área de interés visual en su rostro. Las plumas del sombrero crean un agradable
asimetría, por lo que el disfraz del personaje es más interesante de considerar.

La nariz roma y vuelta hacia arriba del capitán, la maloclusión ligeramente exagerada y los colmillos salientes lo hacen lucir duro y feroz, especialmente cuando se combina con un cuerpo poderoso y decoraciones en su barba en forma de calaveras.

expresión facial y pose

La pose del personaje debe revelar tanto la naturaleza autoritaria y malvada del personaje como su naturaleza sobrenatural fantasmal. En este caso, una pose simple será la mejor opción para que al final los efectos especiales no aplasten el diseño. Para la pose final, decidí combinar elementos de los dos bocetos que se muestran a continuación. Mostraré un capitán confiado y diabólicamente riendo, lo que me ayudará a hacer que su apariencia sea intimidante y a mantener el tono ligero del diseño.

Empiezo imaginando un fantasma que vuela y grita, pero al final resulta ser una locura. Quiero que parezca bastante enojado y autoritario.

Esta postura parece más sencilla y segura. Creo que muestra mejor el carácter del personaje. Sin embargo, elegí tomar prestada la idea de boca ancha del primer boceto, porque quiero que el capitán se ría siniestramente, y no solo se vea triste.

tono y color

Para expresar la naturaleza fantasmal del personaje, quiero usar una paleta de colores relacionados y elegir conscientemente tonos monocromáticos y de otro mundo. Experimento con diferentes colores, que van desde el amarillo hasta los espeluznantes tonos azul verdosos que son significativamente diferentes de los diseños anteriores y parecen poco naturales en comparación. Intento crear una sensación del fantasma de la imagen y, al mismo tiempo, hacer que la cara y el arma contrasten lo suficiente como para que parezcan los elementos de diseño más peligrosos y materiales.

Quiero usar una paleta monocromática, pero algunas partes de la persona presionar aún debe destacarse en el general antecedentes. Aquí puedes ver cómo, debido al mayor contraste, se notan el rostro, el sombrero y la espada, mientras que las piernas se disuelven en una niebla de bajo contraste.

Esta paleta vibrante y demoníaca de rosa y violeta se ve impresionante, pero es poco probable que se asocie principalmente con un personaje fantasma.

La paleta fresca de azul y turquesa parece más fantasmal y asociada con el agua, que encaja bien con el contexto del personaje, pero es demasiado obvia para un fantasma marino.

Esta paleta de color amarillo verdoso es llamativa y grotescamente divertida, en el espíritu de personajes clásicos como Lizun de Ghostbusters. Esta combinación de colores se adapta a un héroe espeluznante y sobrenatural, pero no parece tan obvia como la paleta azul, así que la usaré para la ilustración final.

diseño final

Mi personaje fantasma realmente cobró vida cuando lo pinté. El humo viscoso de otro mundo y la luz verde fantasmal en su rostro simultáneamente inspiran escalofríos y hacen que el personaje sea atractivo, dirigiendo la mirada. espectador a lo largo de determinadas trayectorias dentro del diseño. Los bordes rasgados de la silueta realzan la sensación de desencarnación parcial del personaje. A pesar de los colores fantasmales y la apariencia aterradora, el lenguaje de formas y los accesorios del personaje son Se arrepienten con el físico imponente de un gato marinero y la ropa colorida y gastada de un grumete gatito. El contraste entre la nariz pequeña y la enorme mandíbula presta su formidable aspecto al cómic.

Ilustración final © Sean Bryant

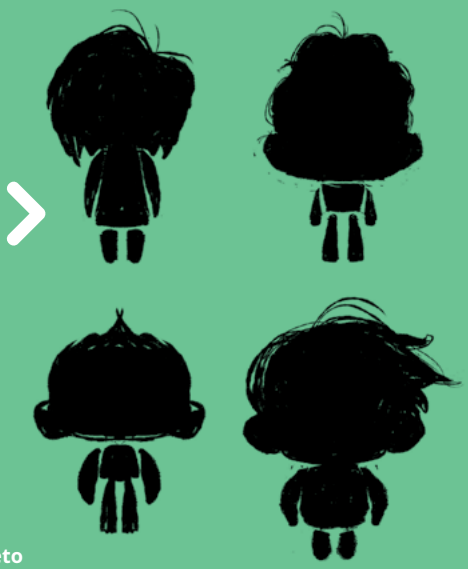
opción 3

sacrificio al barco

ideas e investigación

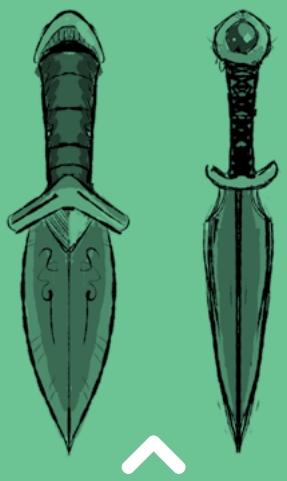
esta vez convertiré a mi personaje en un niño pequeño, así que necesito volver a los resultados de la investigación y las ideas que he acumulado durante la creación del gatito yoongi. este personaje no será un pirata, sino un pasajero secreto de un barco o un sobreviviente de un naufragio que es encontrado por un equipo de piratas. Quiero que quede claro por la apariencia de mi personaje que realmente necesita regresar con su familia o equipo y que antes de que le pasara el problema, estaba viviendo una vida normal. por lo que no parecerá un simple adorno de la trama principal o un simple prisionero de piratas.

para mostrar la corta edad del personaje, tendré que agrandar proporcionalmente su cabeza según el mismo principio que para el niño-gatito. Realizo algunos bocetos de prueba con variaciones de formas corporales y diferentes proporciones.



Quiero agregar un pequeño objeto al diseño que sea muy querido para el personaje y tenga un significado secreto. puede ser una especie de reliquia, con la ayuda de la cual puedo insinuar que una familia está esperando al niño en alguna parte.

nadie en el equipo de Moustache Cloud usa botas. Puede que sea más conveniente para los gatos prescindir de ellos, pero para la versión humana necesito encontrar el estilo de zapato adecuado.



el arma del niño puede ser una daga, pero quiero hacerla en miniatura, parecida
prospecto y completamente inofensivo. no es un luchador tan experimentado como los piratas, y con este detalle destacaré su debilidad.

Las carteras y los bolsos son accesorios bastante comunes, así que estudio las referencias y se me ocurre una opción para mi personaje. Un detalle como este le agregará interés visual y personalidad.

cambios

En esta versión, utilizo formas y proporciones que son similares a la original, pero creo sobre su base no un pirata, sino una réplica perdida. benka. Quiero que use ropa decente a pesar de las circunstancias, sin demasiada decoración. Entonces el diseño del personaje y el personaje se destacarán de los piratas con su estilo de vida salvaje y hooligan.

A diferencia del gatito yoongi, esta versión del personaje tendrá un peinado humano, así que tendré la oportunidad de experimentar con un nuevo elemento de diseño.

No cambiaré demasiado las proporciones originales, pero pondré más énfasis en las líneas infantiles circulares. Esto hará que el niño se vea aún más frágil que un gatito pirata grosero.

Haré que sus grandes ojos tristes sean aún más expresivos para que hacer que el espectador se identifique con el personaje y sienta su difícil destino. Además, de esta forma destacaré su corta edad.

La ropa del héroe puede ser de mayor calidad que la del personaje original, pero debido al naufragio, no estará en las mejores condiciones. Con un atuendo simple y práctico, que consiste en botas resistentes, una túnica de cuero y pantalones gruesos de lana, el personaje aparecerá como un modesto representante de la clase trabajadora, para nada como piratas que visten ropas piratas rotas y joyas robadas.

Primeros bocetos

En la etapa de boceto inicial, tiendo a hacer que el personaje sea más un viajero perdido que un prisionero de piratas, porque en este caso tiene su propio contexto e historia.

Me gustan los bocetos con cuerpos esbeltos, cabezas ovaladas y cabello largo y despeinado, porque hacen que el personaje parezca aún más en miniatura, inofensivo y deshilachado en los abrigos. Combinaré las opciones que me gustan en una y refinaré el diseño resultante.

formas basicas

En esta etapa, la principal dificultad es crear un personaje muy cercano en edad y estructura al gatito-niño, quien, al mismo tiempo, en personaje y el comportamiento es todo lo contrario. Tenga en cuenta que a pesar de su cabeza grande y su cuerpo pequeño, falta el diseño del niño. esquinas y puntas afiladas que son características de un gatito, y esto cambia la impresión del personaje.

Con la ayuda de una gran circunferencia de la cabeza y un rectángulo estrecho del torso, mostraré las proporciones infantiles del héroe. Doblo ligeramente el rectángulo lejos del espectador para transmitir el miedo y el deseo del chico de esconderse.

Me encanta la idea de que este personaje esté perdido o sea un extraño, y eso me dio la idea de darle a su cabello y cuerpo una forma de lágrima. Su cuerpo se basa en una gran forma de lágrima, y el motivo de la gota se repite incluso en sus manos. Utilizo esta forma en mi diseño para expresar la tristeza del personaje y hacer que el espectador sienta empatía.

La sensación de pérdida e impotencia del personaje se lee incluso en su silueta. La forma angular de su cabello despeinado le da un diseño dinámico al diseño. Aunque esta versión usa las mismas proporciones que la original, el nuevo personaje es claramente humano.

detalles

Quiero que este personaje demuestre que antes de convertirse en grumete, su vida era mucho más tranquila. La ropa se ve limpia y presentable. A pesar de la presencia de elementos decorativos, su disfraz se parece más a la ropa ordinaria de un trabajador que a los eclécticos trajes de pirata. El personaje debe ser como un niño perdido, fascinado por la vida y las riquezas de los piratas, que se siente incómodo en el barco y quiere volver a casa.

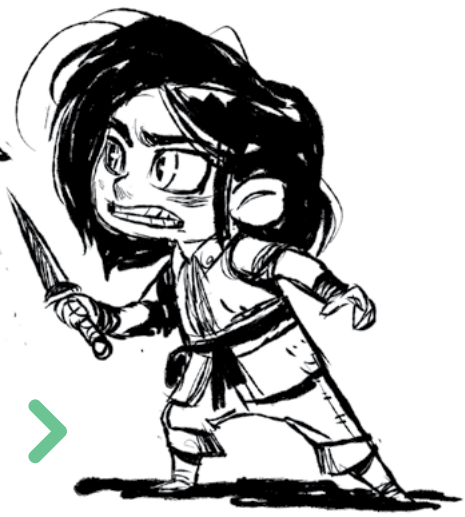
Aquí puedes ver que la forma de lágrima del cuerpo se repite en un ángulo diferente en el cabello despeinado al viento. Su forma redondeada y ojos grandes están diseñados para evocar instantáneamente simpatía en el espectador. Gracias a su ropa modesta, parece más un niño corriente que un pirata.

Las proporciones de la cabeza y el cuerpo de este personaje repiten las proporciones del gatito-yoongi, pero la forma hacia abajo del peinado y los rasgos faciales hablan de un carácter completamente diferente.

Poses y expresión facial

Me gustaría que este personaje tuviera una pose neutra en lugar de dinámica. Sus emociones deben mostrarse a través de expresiones faciales y no a través de una pose en movimiento que no se adapte a su historia y personaje. Elegí una pose en la que el personaje parece inseguro y mira hacia un lado con cautela, y sus ojos muy abiertos y su mano levantada indican que quiere protegerse de algún tipo de peligro.

Esta pose transmite claramente la esencia del personaje: se siente fuera de lugar y se siente incómodo, como lo demuestra la posición de su mano. La mirada del personaje ayuda a descubrir su historia. Esta es la pose que usaré en la ilustración final.



Aquí, el personaje sostiene un cuchillo listo y parece demasiado agresivo, lo que es contrario al personaje que quiero mostrar. La sonrisa y las pupilas entrecerradas le dan una apariencia casi felina, que recuerda curiosamente el diseño del gatito yoongi. Quizás pasó demasiado tiempo en compañía de piratas.

tono y color

Después de probar varias opciones para esquemas de colores claros, al final elijo uno oscuro, en el que la tez clara se destaca con éxito sobre el fondo de cabello oscuro del color de una nube negra violeta. Alrededor de los ojos grandes y brillantes del personaje, dibujé pestañas oscuras para llamar la atención del espectador hacia su rostro con alto contraste. Estoy construyendo una paleta complementaria dividida basada en el color de cabello del personaje, por lo que el color de la piel naranja-rosa parece especialmente llamativo.
parece holístico
humilde.

Al igual que con el gatito yoongi, hago que la cabeza y la cara del personaje sean las partes más contrastantes del diseño, y el cuerpo y el traje tienen un tono más uniforme.

Es una paleta terrosa clásica con un color rojo anaranjado dominante y verdes y azules complementarios. Pero me parece que los tonos marrones o colores más apagados son más adecuados para el traje de un trabajador normal.

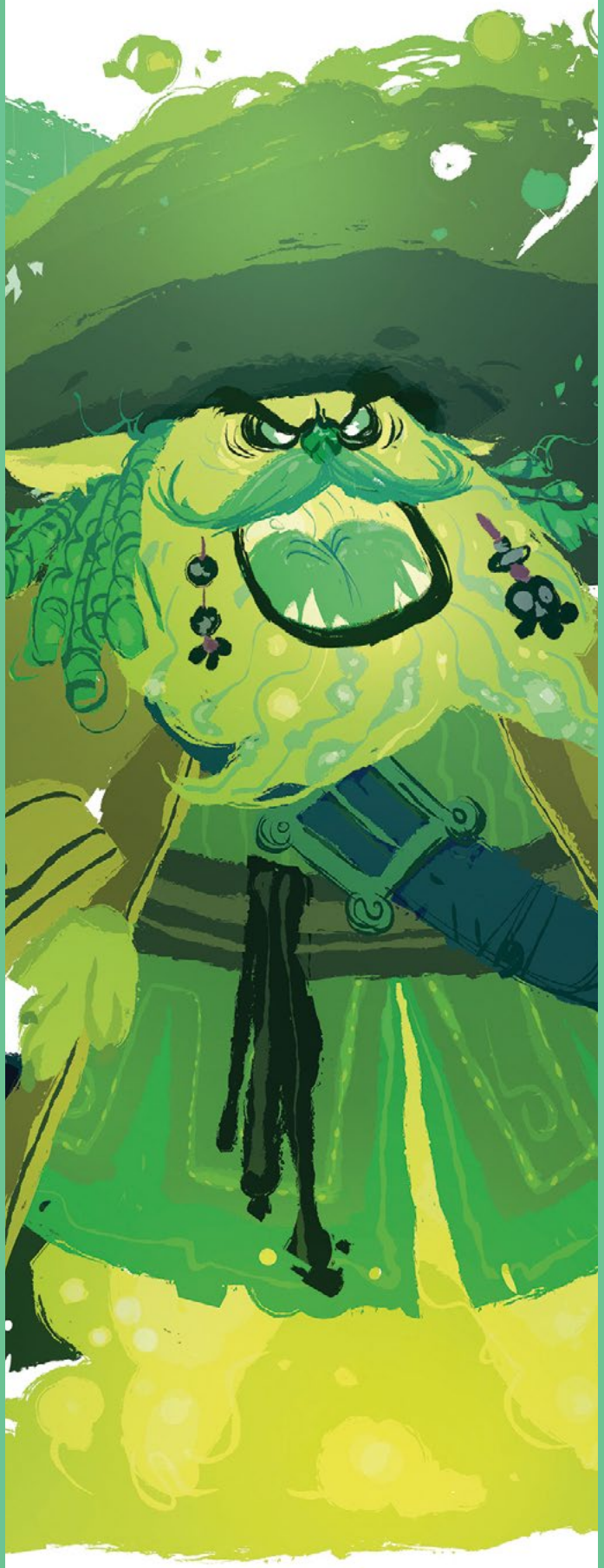
Este esquema de color complementario de amarillo y púrpura se ve brillante, pero nuevamente no corresponde al origen modesto del personaje: los colores parecen demasiado pegajosos y saturados.

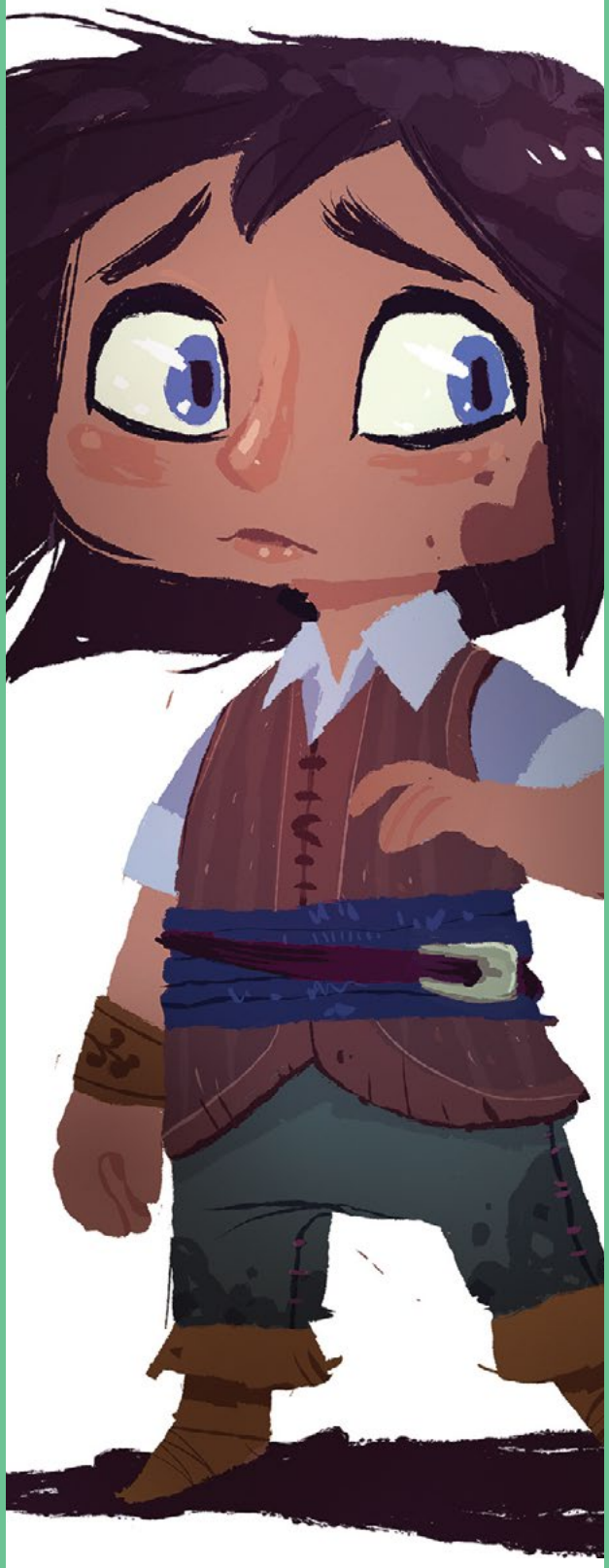
Al final, me decidí por esta opción. Aquí, el personaje tiene la piel más oscura y el cabello más oscuro, lo que hace que sus formas parezcan aún más distintas. La paleta desaturada del traje permite que el ojo se enfoque en la cara del niño y también da la impresión de que su ropa está mojada. Los acentos claros de los globos oculares se ven reforzados por un iris inusual.

diseño final

Ahora el diseño del personaje puede considerarse completo y creo que este chico será un buen miembro del equipo. Logré transferir con éxito las formas y proporciones del original en la apariencia de un nuevo personaje, que se diferencia no solo en pertenecer a un tipo diferente, pero también por carácter e historia. La pose y los ojos enormes le dan una mirada perdida, perpleja y muy asustada, mientras que la suciedad y el agua en su rostro y ropa ayudan al espectador a comprender su historia. Me gusta que el diseño en sí resultó suficiente. Sin duda interesante para llamar la atención, pero al mismo tiempo tiene el potencial de un mayor desarrollo en el contexto de las aventuras conjuntas del niño con el equipo de Moustache Cloud.

Ilustración final © Sean Bryant





príncipe planeta alienígena

ARTISTA MAX GREC

En este capítulo, el ilustrador Max Greck creará un villano alienígena de alto rango con un traje blindado.

opciones

- bebé alienígena
- mutante salvaje
- villano-terrestre

CARACTERÍSTICAS DE ESTILO

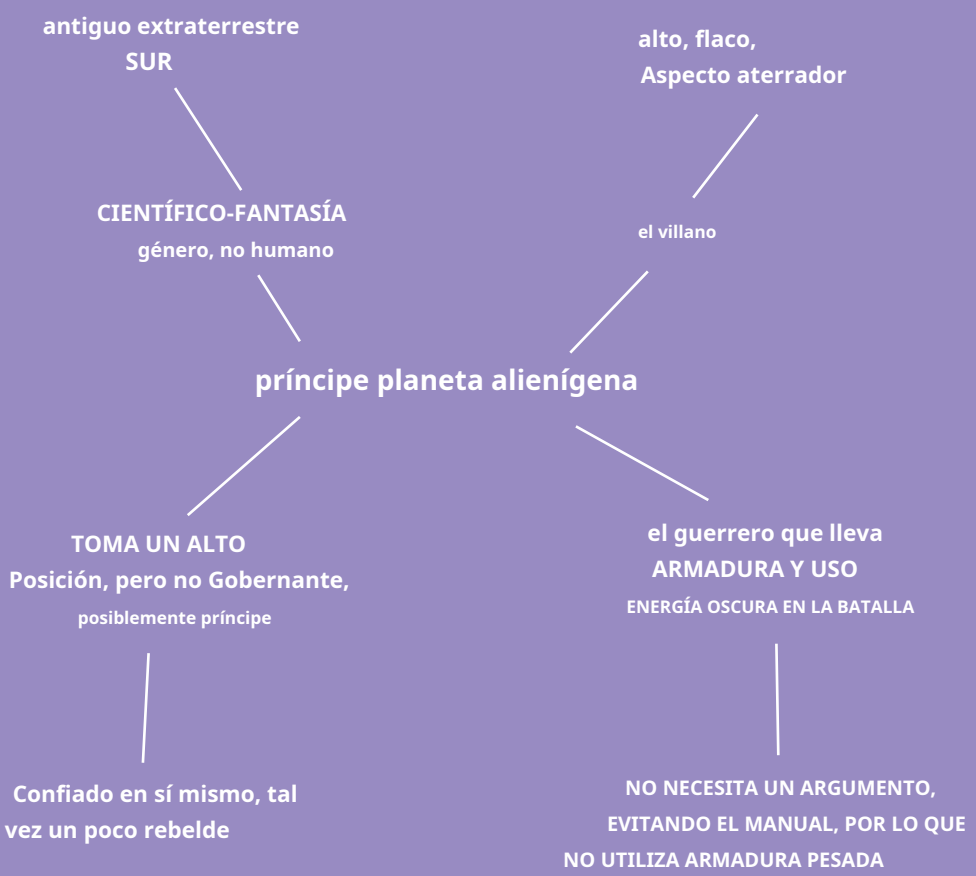
En sus obras, Max utiliza poses dinámicas y fluidas, con la ayuda de las cuales transmite la sensación de movimiento y carácter de los personajes, incluso si están representados en estático. este enfoque es popular en los cómics y la animación.

recuerde usar detalles, patrones y formas repetitivos, y estudiar referencias de la vida real para crear consistencia en diferentes formas de personajes y tamaños.

idea

Empiezo con la frase clave "príncipe alienígena". este personaje debería tener una apariencia obviamente alienígena, y en su diseño deberían aparecer tecnologías y materiales sobrenaturales. Quiero que sea un villano: alto, digno y delgado. de esta manera enfatizaré su molestia y extrañeza. un miembro de la familia real no tiene por qué ser exactamente el gobernante; será mucho más interesante crear un personaje de un estatus inferior. Después de reflexionar sobre el estado de ánimo y el carácter del héroe, decidí que sería un príncipe o un pariente de los gobernantes del planeta. Tiene significativamente menos responsabilidad, por lo que es un poco rebelde y no quiere cumplir con las normas de comportamiento todo el tiempo, pero al mismo tiempo tiene acceso al mejor y más prestigioso equipo que tiene su gente.

Concepto: personaje de ciencia ficción,
representante de los sangre azul de la raza alienígena.

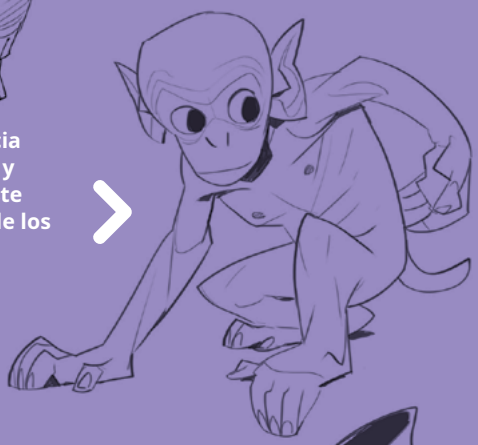


estudio

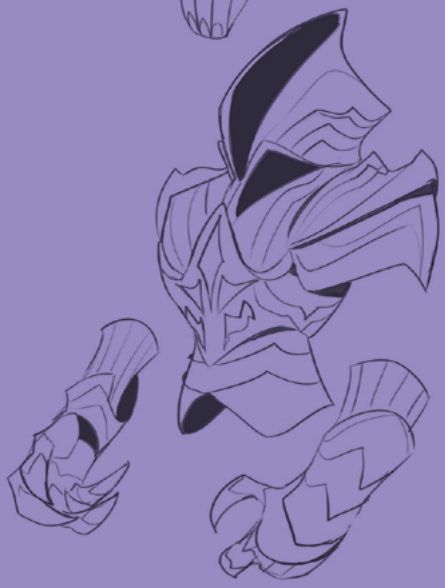
Una de las dificultades de crear personajes extraterrestres es la necesidad de hacer que el diseño sea creíble y comprensible, pero al mismo tiempo lo suficientemente inusual para que el espectador no dude que frente a él hay un representante. *extraterrestre* raza. esta es probablemente la razón por la que los extraterrestres a menudo se parecen a animales con características antropomórficas. Estudiar elementos reconocibles como la anatomía de los primates y la estructura de las garras de varios animales me ayudará a encontrar ideas para mi diseño.

Los primates son muy similares a los humanos y tienen una serie de características que puedo exagerar y convertir en "extraterrestres". por ejemplo, pueden ser brazos y pies largos y fuertes con pulgares tenaces, todo lo cual será una base interesante para crear la anatomía de una criatura alienígena.

el joven está más en consonancia con las proporciones alargadas y esbeltas de mi carácter. Hice este boceto para estudiar la forma de los nervudos brazos y el torso encorvado y comprender cómo funciona el cuerpo del primate.



El personaje debe verse como un villano y causar una buena impresión. La forma más fácil de reflejar esto en su diseño es agregar elementos dentados y afilados. Por tanto, mi personaje tendrá garras afiladas.



Hice un boceto de la mano del monstruo, que me gustó mucho. este diseño encajaría perfectamente con el personaje. tiene rasgos humanos reconocibles, pero al mismo tiempo parece animal.

este boceto parece aún más bestial, pero la palma alargada le da a toda la mano una movilidad dramática, lo que hace que el diseño con extremidades exageradas sea más expresivo. sin embargo, garras tan largas no son muy compatibles con la idea de que el héroe proviene de una civilización alienígena altamente desarrollada.

Me gustaría que el personaje tuviera una armadura que sirviera como símbolo de su condición de guerrero. Al mismo tiempo, no debe parecerse a una armadura terrenal. sin embargo, estoy investigando el diseño de la armadura como una base que puedo distorsionar.

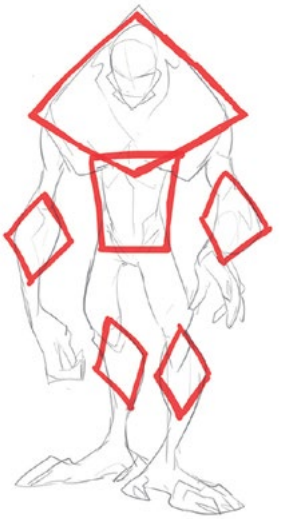
Primeros bocetos

Me imagino que el personaje es alto, pero un poco encorvado, lo que le da un aspecto un poco bestial. También tendrá brazos y piernas largos y delgados. Para representar todas estas características en los bocetos, utilizo puntos muy grandes y trazos amplios. Intento combinar bordes afilados con movimientos voladores de piernas y brazos largos. con garras. Trate de hacer sus bocetos lo más diferentes posible entre sí. Intenta retratar incluso aquellas ideas que no te gustan en absoluto, porque nunca sabes de antemano lo que puede resultar al final. Los personajes en muchos de los bocetos a continuación salieron demasiado débiles, demasiado masivos, y algunos no lo hicieron. suficiente armadura. Sin embargo, identifiqué tres opciones que me gustaron. Contienen una mezcla de formas animales y humanas, intimidantes armaduras con muescas y miembros de mono. Todos estos elementos servirán como una buena base para crear un villano.

formas basicas

Elegí los bocetos más acertados y ahora empiezo a trabajar en los detalles, conectando los elementos que me gustan. Su diseño se basará en la forma de un rombo, que atraerá la atención del espectador hacia la cabeza y la armadura, mientras que las extremidades largas crearán dinámica.

Me encanta la idea de que a esta raza de extraterrestres les encanta usar armaduras resistentes y armas de energía, pero a juzgar por sus delgadas extremidades, se ven vulnerables sin sus trajes protectores. Esto puede diversificar la imagen del príncipe rebelde, que puede que no sea un guerrero tan experimentado, pero lo compensa con un mal carácter y el equipo más caro. Una armadura enorme hace que el personaje sea más grande y más peligroso para que pueda intimidar al enemigo antes de atacar. Quiero que la armadura lo transforme de un debilucho en una criatura imponente y viciosa.



Es muy importante comenzar eligiendo la forma básica correcta para que la silueta sea clara y el personaje se vea dinámico y su personaje sea claro. Utilizo un diamante enorme ya que sus esquinas puntiagudas crean una sensación de peligro. Repito esta forma en sus extremidades para dinamizar el diseño.

El personaje irá vestido con una enorme armadura de pecho, en la que se concentrará todo su poder energético, así como con un ajustado traje espacial. Así, destacaré sus proporciones alienígenas de mono: espalda encorvada y extremidades delgadas.

Trabajo en los detalles del diseño para refinar la imagen del personaje y finalmente dibujar su rostro. Los cuernos en la capucha de la armadura le dan al personaje un aspecto formidable y villano y se asemejan a una peculiar corona, símbolo de su alta posición.

En el proceso de refinar el diseño, algunos de los elementos y formas en el torso se pierden, así que redibujo esta área y aumento la armadura para devolver al personaje a expresivas proporciones exageradas. Los brazos y piernas musculosos son parecidos a los de los simios, pero trato de no hacerlos demasiado grandes para dejar en claro que estos alienígenas dependen en gran medida de su armadura.

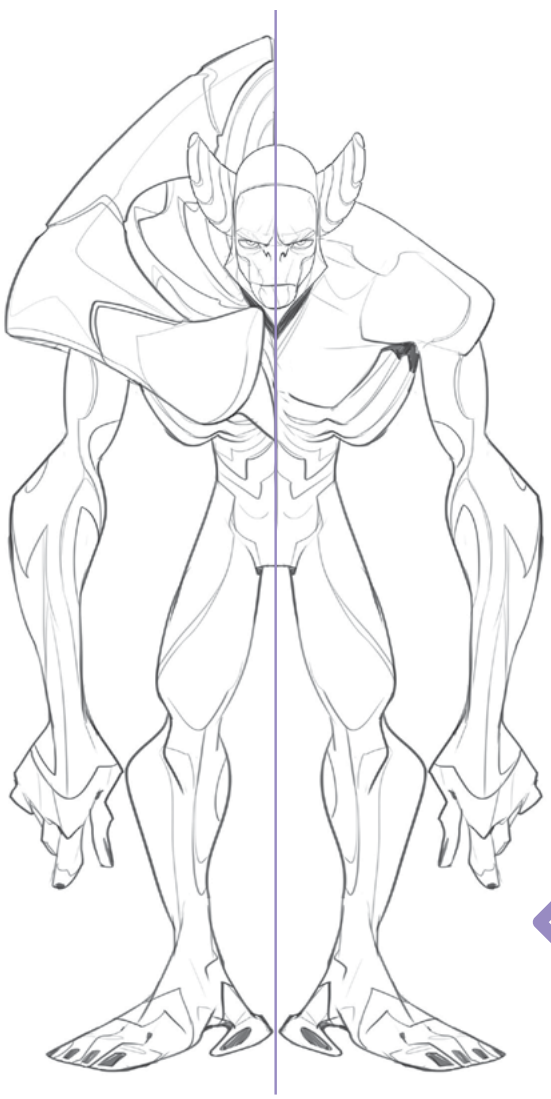
Reviso la silueta del personaje para ver si su cuerpo finalmente conserva la forma nítida del diamante que inició mi diseño. Quiero agregarle una cola, pero en esta etapa prescindiré de ella para no complicar la silueta.

detalles

Agrego detalles al diseño para mostrar el atuendo sofisticado y de alta tecnología del personaje. Esta raza valora mucho su armadura energética, y dadas las conexiones del personaje con la familia real, definitivamente tendrá el mejor ejemplo del planeta. Decoraré el broche con lujosos detalles para resaltar su exclusividad.

Con la ayuda de bordes y líneas adicionales, muestro el duro caparazón de la armadura. Además, las líneas dinámicas de la decoración dirigen la mirada del espectador a la cabeza del personaje. En la versión final, el patrón en la armadura podría brillar o irradiar energía, servirá como una interesante adición de ciencia ficción.

diseño. Si miras el perfil del personaje, verás que he agregado una cola larga acorazada, lo que hará que la pose final parezca más dinámica. La cola también mejorará el contraste entre la armadura y el cuerpo delgado y débil del alienígena.



Aquí se muestra la armadura en sección, y vemos los contornos del personaje sin equipo. Es alto y flexible, y debido a su poderoso torso da la impresión de una criatura majestuosa y formidable. Sin armadura, el alienígena parece vulnerable y animal. Los pies tenaces, para los que tomé la estructura de las extremidades de los primates, enfatizan su apariencia de mono y le dan al héroe una apariencia inhumana.

La imagen de perfil enfatiza aún más que el personaje está usando una armadura para volverse más fuerte, parecer más grande y más aterrador. Con la ayuda de la cola, el héroe podrá agarrar objetos, lo que volverá a acercar su imagen al animal, pero al mismo tiempo dará testimonio de la superioridad tecnológica de los extraterrestres. ¡Este ángulo también revela que sus cuernos son en realidad parte del disfraz!

expresión facial

Hay muchas variaciones de expresiones faciales que puedo dibujar para un personaje así. La burla desdeñosa o la sonrisa son las muecas más obvias para un villano, pero quiero experimentar con expresiones más preocupadas o desconcertadas, que mostrarían que el personaje no es tan duro como parece. Dado que sus cuernos son solo parte del disfraz, no los uso para dibujar la expresión facial del extraterrestre. El personaje tiene una nariz chata y casi no tiene cejas, que son rasgos secundarios involucrados en el reflejo de las emociones. Por lo tanto, tendré que resaltar su boca, barbilla, ojos y cejas gruesas.

Dado que el personaje es un villano, las expresiones faciales básicas transmitirán sus intenciones insidiosas y desagradables, pero también quiero que se vea arrogante y satisfecho de sí mismo debido a su alta posición y riqueza. este mío arrogante le sienta muy bien. su barbilla está vuelta hacia arriba y sus narices están hinchadas, pero su naturaleza animal no se refleja aquí.

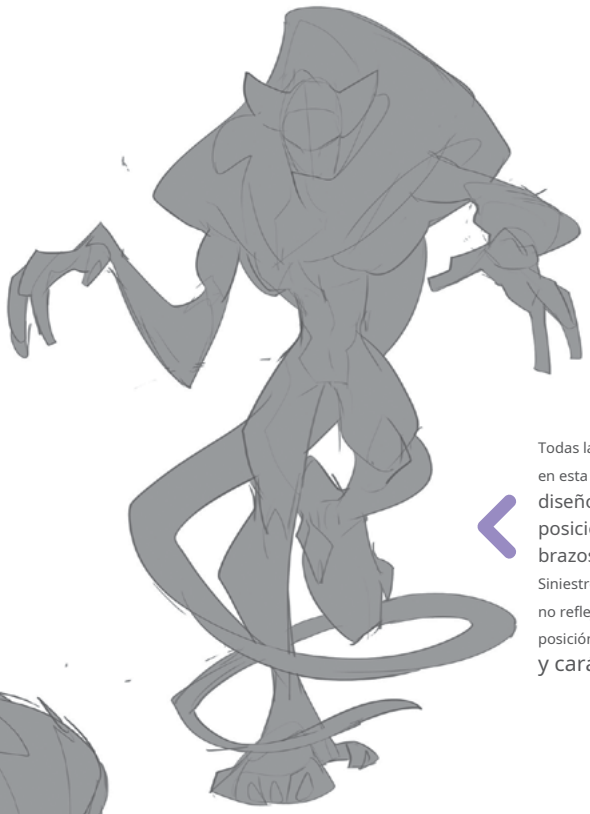
El personaje tiene dientes muy afilados. una amplia sonrisa revela colmillos y le da una mirada peligrosa. las cejas caídas lo hacen lucir feroz y enojado, que es lo que me gustaría mostrar en el diseño final.

Además, traté de dibujar su rostro sorprendido y conmocionado para ilustrar mi idea de que sin armadura, este personaje se vería indefenso.

y sus planes no siempre se harán realidad
de la manera que pretendía! para que pueda evocar la simpatía del espectador con respecto a
al extraterrestre,
pero no me gustaría mostrarlo exactamente desde este lado, quiero centrarme más en la observación
una vez el villano insidioso.

Pose

No será fácil posar para un personaje con tal armadura, pero sus largas extremidades y su cola me permiten pensar en varias opciones diferentes. Intento utilizar todos los elementos del diseño para que mi personaje parezca vivo. La pose que elegiré para la ilustración final debe mostrar cuán imponente, capaz y peligroso es mi personaje en combate.



Todas las partes están involucradas en esta divertida pose. diseño de personajes, y la posición de las manos y los brazos parece inhumana y Siniestro. Sin embargo, esta pose no refleja de ninguna manera su posición en la sociedad. y carácter.

La armadura es una parte importante de un personaje y puede decir mucho sobre él. Si muestro al alienígena en una posición defensiva, como si estuviera peleando con alguien, el espectador verá exactamente cómo el personaje usa su armadura. La forma en que cayó al suelo como un animal, una vez más enfatiza su naturaleza inhumana y permite ver su cola y pies extraños. Elegí esta pose para el diseño final.

Aquí el personaje se ve confiado y relajado, como lo demuestra una mano que cuelga libremente y una larga cola tendida en el suelo. Parece digno e imponente, pero su postura no refleja una actitud y energía guerreras.

tono y color

En cualquier etapa de la creación de personajes en la que me encuentre, por lo general ya tengo una idea de qué paleta de colores quiero elegir, pero es muy importante probar diferentes opciones, y no detenerme en la primera que me viene a la mente. De esa manera, definitivamente no me estoy perdiendo un esquema de color potencialmente mejor. A la hora de elegir colores para un personaje, tomo en cuenta su carácter villano, que dicta todas mis decisiones con respecto a este diseño. Además, quiero crear un contraste entre la piel y la armadura para que los elementos clave de su diseño sean claramente visibles. Los detalles de su vestuario también me permitirán agregar algunos efectos de iluminación, que a su vez proporcionarán interés visual y reforzarán la ciencia.

El diseño del tono me ayuda a comprender el volumen y la forma del personaje. Note como Creé un contraste entre el traje y la piel, así como entre el rostro pálido y el interior oscuro de la armadura.

Esta es la paleta que representé desde el principio del trabajo sobre el personaje. En el contexto de colores insaturados, los acentos rojos brillantes se destacan aún más. La clásica combinación malvada de negro y rojo se ve sombría, agresiva y el fuerte contraste crea una sensación de peligro.

Quiero que el personaje sea pálido, pero también me gustan los tonos de rojo que he usado antes, así que trato de enrojecer su piel. Desafortunadamente, un color tan activo distrae la atención de la armadura, pero me encanta cómo el brillo violeta se destaca sobre su fondo. Tal vez use esta solución en la ilustración final, porque es menos obvia que el resaltado rojo.

Pan blindado cirros y cola en esta versión producen la impresión es casi reptil así que yo tratando de crear paletas ru con dominante en verde. Uno- pero tan pronto como elimino el resaltado rojo, el diseño se convierte en no tan agresivo.

diseño final

La paleta final combina elementos del primer y último esquema de color que cubrí en la página anterior. Me alejé de la versión clásica en negro y rojo y agregué rosa y morado para hacer la armadura más efectiva. La apariencia general aún resultó ser bastante sombría y formidable debido a los músculos angulares del personaje. y bordes afilados de la armadura, pero la paleta en sí no parece trivial y hace que el diseño sea más interesante.

Siempre es difícil idear un diseño para un extraterrestre: es necesario crear algo original que nadie haya visto antes y, al mismo tiempo, hacer que el personaje sea reconocible y comprensible para el espectador. Implementar el concepto de una corteza alienígena Leo puede ser difícil debido a la falta de un representante típico de la raza frente a los ojos (ver pág. 66 "Piensa en el elenco") o por la imagen demasiado terrenal de la familia real, pero creo que lo logré. mostrar su alto estatus a través del carácter, la postura y la apariencia.

Ilustración final © Max Grack

Opción 1

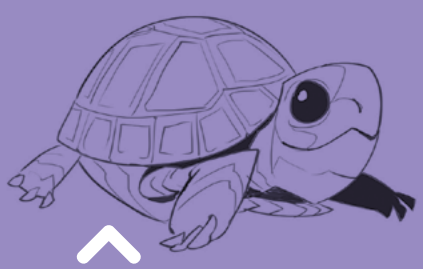
niño-ino

ideas e investigación

Como parte de esta tarea, crearé un pequeño extraterrestre basado en el diseño original y la comprensión del ciclo de vida de esta raza. Esto significa que no solo dibujaré un extraterrestre joven, sino que convertiré a mi personaje en un cachorro, mientras que, si es posible, conservaré rasgos reconocibles. el aspecto de un extraterrestre ya es genial para el diseño de un niño pequeño o un cachorro joven. Me imagino que la armadura en forma de caparazón protegerá bien los pequeños y débiles cuerpos de los niños de esta raza y, tal vez, incluso crecerán dentro de la armadura.

armadura protectora de este el personaje me guía pensando en criaturas como caracoles que usar protector conchas o conchas.

Los caparazones de caracol protegen sus cuerpos vulnerables al igual que la armadura protege a mi alienígena. quizás pueda usar un motivo en espiral en mi diseño como referencia a los caracoles. por ejemplo, podría ser un caparazón angular similar.



Los cachorros de diferentes tipos de cráneos tienen un mecanismo de defensa similar al de los caracoles. Quiero mostrar que la armadura del alienígena le sirve como caparazón para todo el cuerpo. los grandes ojos de este cachorro es otro rasgo distintivo que se adapta a un personaje joven.

para la versión adulta del personaje, estudié la apariencia de los primates, así que ahora tengo que considerar a los bebés para que en la nueva versión del diseño pueda conservar las características del original. Los ojos enormes y la carita arrugada de un mono bebé son perfectos para un héroe joven.

Además, estoy buscando referencias de armadura adicionales porque quiero representar al niño pequeño usándolas o acostado adentro. Al igual que con el diseño de personajes para adultos, utilizo detalles nítidos superpuestos para mantener el ambiente villano del original.

Los monos bebés tienen muchos rasgos que puedo adoptar para el diseño. por ejemplo, puede ser una cabeza calva grande, ojos grandes y redondos y también más delgado que en los adultos, extremidades con manos y pies proporcionalmente agrandados.

cambios

Los cambios más significativos en esta versión se relacionan con el tamaño del personaje y sus proporciones, pero quiero que el nuevo diseño el personaje original fue claramente adivinado. La armadura aquí se destacará aún más debido a la diferencia de tamaño con el cuerpo del bebé, así que prestaré más atención a su diseño que al torso del personaje.

El diseño del traje debajo de la armadura puede seguir siendo el mismo que en la versión para adultos, porque ya se asemeja a un atuendo para juegos al aire libre y se adapta al personaje-cachorro.

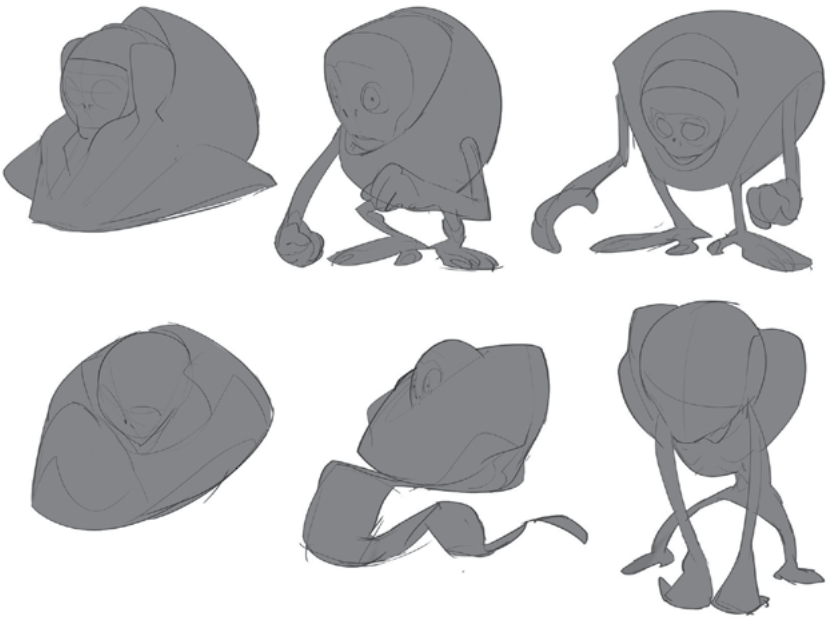
Tengo que moverme algunos elementos estás en la nueva versión para que el espectador inmediatamente Se dio cuenta de que frente a él está el mismo personaje. En este caso, el nuevo diseño debe ser bastante independiente intenso. yo puedo lograr esto con ayudar a tales Lei como el diseño de la armadura y los patrones en ella.

Quiero mantener el concepto de armadura de pecho, pero de alguna manera tendré que adaptarlo para el pequeño. Quizás se parezca más a una cuna o cápsula en la que se transporta o transporta al cachorro.

Las proporciones generales del cuerpo deberían volverse más infantiles. Ampliaré la cabeza, los brazos y los pies, pero no los cambiaré demasiado para no perder el parecido con el personaje adulto. Sus extremidades también serán simiescas, pero no tan desarrolladas y musculosas como el personaje original, y sus formas serán más suaves.

Primeros bocetos

Al principio pensé que mi personaje se movería dentro de una cápsula blindada, pero en el proceso de dibujar los primeros bocetos llegué a la conclusión de que vale la pena probar otras ideas. Al final, me gustaron las opciones donde las extremidades del personaje son visibles, especialmente el boceto superior derecho con extrañas proporciones dinámicas. Además trabajaré con él.

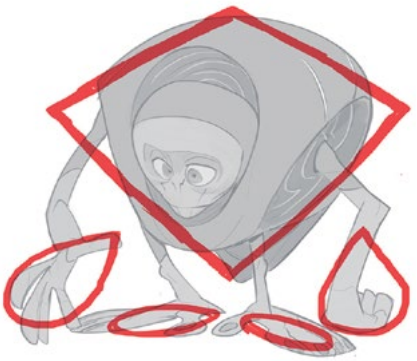


formas basicas

El boceto seleccionado tiene una forma de concha pronunciada y brazos y piernas claramente visibles, esto me permitirá crear muchas poses diferentes para el personaje. Quiero usar las mismas formas básicas que se solicitaron.

Actuar en la versión para adultos, pero tendré que adaptarlos para una edad más joven y proporciones lindas. Haré que los bordes de la silueta sean más redondeados, no tan nítidos, y las extremidades del personaje, no tan musculosas como para

se parecía a los brazos y piernas delgados de los monos bebés que estudié durante la fase de investigación. Debido al tamaño relativamente grande de las manos y los pies, el personaje parecerá aún más pequeño e incómodo.



Es muy importante mantener la forma de la versión original en el nuevo diseño, pero deliberadamente suavizo sus esquinas afiladas, agrando la cabeza y acorto los extremos para darle al personaje un aire infantil. El torso del alienígena permaneció en forma de diamante, pero los brazos y los pies se volvieron más redondeados.

El cachorro ahora parece una copia reducida de un personaje adulto. Tiene la misma forma de cuerpo e incluso tiene una cola pequeña, pero las formas son más minimalistas y redondeadas, lo que enfatiza su edad. Los brazos y las piernas también se volvieron más rectos y delgados, porque a una edad tan tierna el bebé aún no ha tenido tiempo de desarrollar músculos.

Mirando la silueta del personaje, me alegro de que al final elegí este enfoque para el diseño del bebé, y no la opción con una cápsula de transporte. Las extremidades hacen que la silueta sea más interesante y permiten pensar en muchas poses diferentes.

detalles

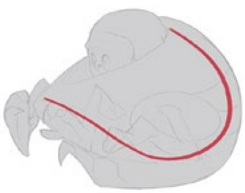
En este diseño, la cara del personaje será más abierta y todos los rasgos de su personaje deberían ser claramente visibles, así que estoy pensando en cómo lograrlo mientras trabajo en los detalles. Durante mi investigación, disfruté observando los cambios en los rostros de los primates a medida que maduran. Noté especialmente a los cachorros con caras arrugadas y delgadas, así que intentaré usar estos elementos en un nuevo diseño.

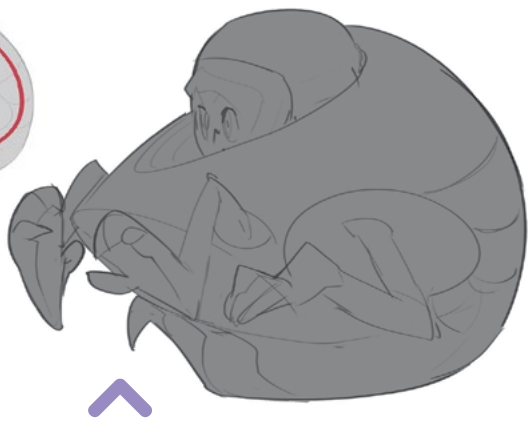
La cara y los ojos grandes del bebé serán mucho más emocionales que la versión adulta. Sin embargo, no quiero hacerlo demasiado lindo, porque mi personaje sigue siendo un villano. Al estudiar las estructuras faciales de los bebés primates, pude encontrar un equilibrio entre el encanto infantil y la aterradora apariencia alienígena.

Si miras al personaje de perfil, verás que he incluido formas inspiradas en caracoles en el diseño. Gracias a esto, el personaje parece envuelto en una armadura, similar a un caparazón protector.

expresión facial y pose

El boceto que seleccioné en la página anterior está completamente desincronizado con mi idea original de que la armadura servirá como una cápsula protectora para el movimiento de los personajes, lo que resultó no ser tan bueno. Como resultado, mi personaje tiene extremidades con las que puede moverse y pararse, así que tuve la oportunidad de experimentar cómo interactuará con su armadura.





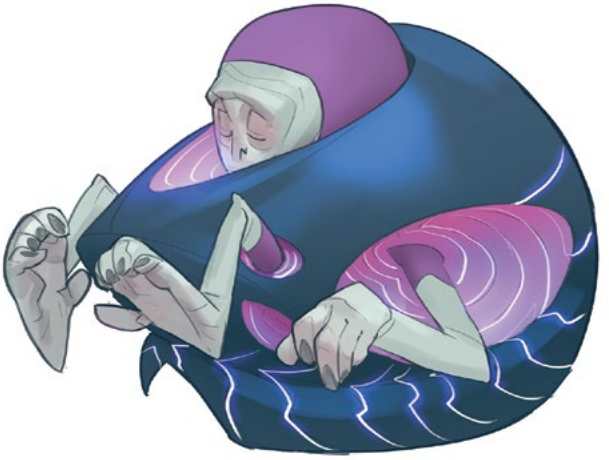
Este boceto se refiere a mi idea original para la cápsula, pero está adaptado para un personaje más dinámico que se acurruca en una bola y presiona sus extremidades más cerca de la armadura en un intento de defenderse. Una armadura tan grande en el pequeño cuerpo del personaje sugiere que tenemos un personaje muy importante frente a nosotros, y esto es bastante consistente con su condición de príncipe.

Me gusta la idea de que el personaje, antes de correr, se levante la armadura. Sin embargo, mirando la pose, es difícil entender de inmediato lo que está haciendo, por lo que esta opción no tiene mucho éxito.

tono y color

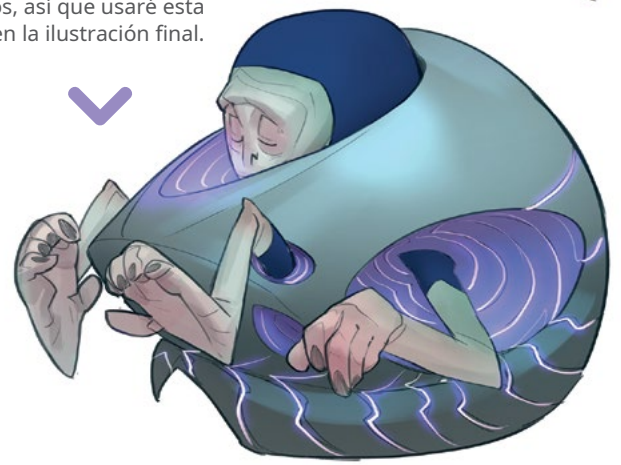
La paleta original en sí está acertadamente elegida, pero estoy investigando nuevamente para comprender cómo el color de las crías de diferentes animales difiere del de los adultos. Quiero que un bebé tenga un color diferente al de un adulto, que a menudo se puede observar en la vida silvestre. También quiero probar colores más brillantes para acentuar la disposición lúdica y la juventud.
viejo
naln

Utilizo el mismo diseño tono sobre tono que en el diseño original. El rostro pálido del personaje se destacará sobre el fondo de una armadura oscura.



Esta paleta se acerca mucho a la original, pero los colores son un poco más ricos y el rosa destaca más. Esta opción servirá como base para el diseño final, pero le agregaré algunos elementos de otras paletas.

Usé mucho verde aquí y es posible que me haya alejado demasiado de la versión anterior del personaje. Sin embargo, un tono de piel verde será un gran color complementario a una paleta de rosas y colores cálidos, así que usaré esta idea en la ilustración final.



Los bebés de vida silvestre a menudo tienen motas o rayas que desaparecen a medida que el individuo madura. Quiero usar esta función y agregar algunos puntos sutiles al diseño. Utilizo esta solución en mi trabajo final.

diseño final

La ilustración final utiliza las mejores ideas de diferentes paletas de la página anterior: los colores brillantes y las manchas en la piel enfatizan el infantilismo del personaje, y el verde sirve como color complementario del rosa y le da al personaje un frágil y una especie exótica. El diseño de la armadura es diferente al original, pero su color y apariencia general aún se asemejan lo suficiente a la armadura de un personaje adulto como para dejar claro que estamos ante el mismo personaje. Patrón decorativo discreto en la armadura y el traje dan testimonio de la vida lujosa del héroe, que corresponde a su estatus importante. Los ojos cerrados en un sueño y las extremidades pegadas a la armadura enfatizan la indefensión del bebé alienígena.

Ilustración final © Max Grack

opcion 2

mutante salvaje

ideas e investigación

Para no alejarme de la idea original del personaje, durante la investigación trato de adherirme al mismo campo de peticiones que en los casos anteriores. gracias a esto, puedo aportar algunas ideas en la etapa inicial de trabajo. Estoy usando una base de personajes existente como base para un nuevo diseño, pero busco referencias de animales más grandes y feroces.

De nuevo me refiero a los primates. Estoy buscando inspiración para crear un gran y un personaje peligroso, estudiando la estructura de los gorilas. sus enormes cuerpos y sus enormes dientes parecen intimidantes.

Los gorilas tienen proporciones pronunciadas y un físico enorme, que distinguen estos monos de aquellos primates cuyas referencias rykh que utilicé al crear el anterior versiones. tal estructura perfecto para nuevo versión del personaje.

También estudio animales con cuernos porque estoy pensando en incluirlos en el diseño como referencia a la corona de la versión original. Además, un personaje con cuernos se verá más peligroso.

En el diseño original, nunca logré usar la idea con garras, pero en esta versión del personaje se verán apropiadas. garras impresionantes ayudarán a crear una atmósfera similar a la original.

cambios

Inicialmente, quería convertir al personaje en un enorme monstruo, más masivo que el original, con un final grande y espeluznante.

pero con un contraste de formas similar. Muchos detalles de diseño deberán eliminarse o cambiarse. Por ejemplo, este personaje no

habrá ropa y armaduras, pero quiero mantener las formas y colores generales de la versión original.

La cabeza del príncipe alienígena estaba protegida en ambos diseños. Debido a la falta de armadura, será difícil transferir este rasgo a un mutante feroz.

Desde que me voy convierte a tu personaje en un monstruo, me imagino que fue mordido por una sombra cambiante (o su contraparte alienígena). ¿Cómo se verá un alienígena hombre lobo?

Persona original
Naz ya se veía bastante impresionante, y esta versión debería ser aún más aterradora. Puedo lograrlo si me concentro en cuernos y formas afiladas.

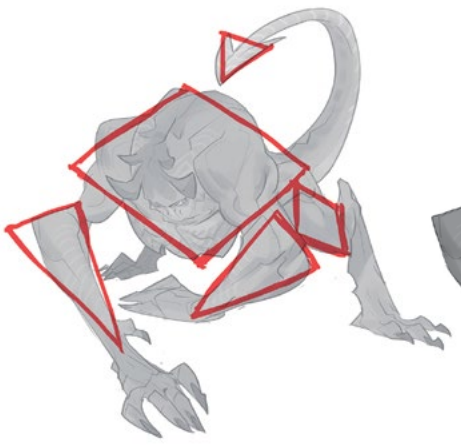
Es muy importante preservar los elementos del original en el nuevo diseño, para que el espectador comprenda que la apariencia del mutante se basa en las formas de un príncipe alienígena. Podría adaptar la cola de la armadura para esta versión del personaje.

Primeros bocetos

Quiero mantener la enorme parte superior del cuerpo y las extremidades delgadas para que la nueva versión se parezca en forma a la original. En mis primeros bocetos, pruebo diferentes poses y entiendo la anatomía de la criatura. ¿Caminará en dos o cuatro piernas? Me gusta más la versión de cuatro patas, por lo que el personaje estará asociado con un animal salvaje y feroz. Combino el enorme cuerpo de gorila con la estructura angular del personaje flaco original. La cabeza está baja, lo que es típico de un primate, y los hombros elevados sobre ella se asemejan a la armadura protectora alrededor del cuello de los diseños anteriores.

formas basicas

Como en versiones anteriores, la forma básica del cuerpo del personaje es un rombo. Es una forma estable pero dinámica que transmite una sensación de poder, parece más afilado que un rectángulo y más pesado que un triángulo. Para resaltar la musculatura imponente y la naturaleza formidable del personaje, utilizo triangular y romboide elementos prominentes en su anatomía, mostrando así músculos elásticos y protuberancias afiladas en forma de cuña en el cuerpo.



La forma principal del personaje original es un rombo, al que se unen extremidades flexibles. Puede ver una estructura similar en esta versión.

Dado que este personaje no tiene ropa ni armadura, tendré que concentrarme más en la forma y coloración de su cuerpo. Por ejemplo, sus cuernos y espinas en su cola tienen la misma forma, lo que le da un ritmo visual, que a su vez se asemeja al diseño de un príncipe alienígena.

Después de mirar la silueta del personaje, estaba convencido de que el diseño realmente causa una impresión aterradora y formidable, y sus formas son bastante dinámicas, ¡así que considero la tarea terminada!

detalles

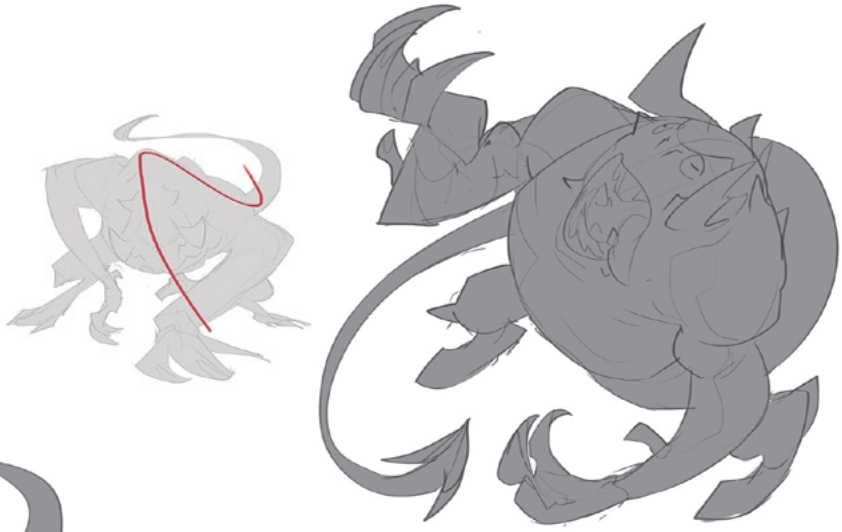
Ahora puedo experimentar con las similitudes entre el personaje original y el mutante. Este boceto muestra claramente formas contrastantes similares y un equilibrio entre elementos masivos y delgados.

Hasta ahora, no he trabajado en la cara del mutante, así que quiero centrarme en él ahora y entender cómo se verá. Complemento los cuernos con detalles estampados, que recuerdan las decoraciones de la armadura en el diseño original. Grandes colmillos del monstruo
Tomé prestado de referencias a gorilas, y la forma afilada de sus dientes y lengua se hace eco de la forma de los crecimientos en su cabeza.

La vista de perfil muestra la apariencia aterradora y animalista del personaje. Agrandé la caja torácica para contrastar con la cintura delgada como en el diseño original. Las escamas y crestas en la espalda recuerdan el diseño de la armadura, y la punta puntiaguda de la cola une visualmente la cola larga, cuernos y crecimientos alrededor de su cabeza.

expresión facial y pose

Esta versión del personaje debería verse aún más imponente e intimidante que la original. Si el príncipe alienígena claramente tomó una posición defensiva y usó una armadura para protegerse, entonces este mutante es muy agresivo, ¡y las escamas de su cuerpo sirven como protección suficiente contra los enemigos! Intento retratar al personaje de tal manera que muestre su fuerza física, garras afiladas y un carácter formidable y vicioso.



Aquí intenté representar al personaje en una perspectiva dramática de arriba a abajo para enfatizar sus garras y su rostro, pero esta pose no parece lo suficientemente siniestra.

Esta posición parece estar más cerrada. Mutante como escabullirse va a la víctima, lo cual, en mi opinión, es excelente muestra peligroso ness del carácter.

tono y color

Cuando trabajo con color, tiendo a distribuir tonos y formas de tal manera que el diseño sea legible, porque este diseño solo tiene color de piel y no tiene ropa o armadura que rompa visualmente al personaje. Así que trato de mantener tonos base simples y orgánicos y uso degradados y patrones para crear interés visual y nitidez.

Hago que el tono base sea insaturado y neutro. nym para reflejar la naturaleza salvaje del personaje, lo que no implica la presencia de un traje y patrones decorativos. Sin embargo, en la etapa de aclarar la paleta final, agregaré rayas brillantes a su piel, que revivirán. diseño.

Esta paleta bastante natural y neutra no se hace eco en absoluto de las versiones anteriores del personaje, aunque hay detalles espectaculares como la lengua y los ojos violeta brillante.

El vientre rojo intenso y los ojos escarlata hacen que este esquema de color sea ominoso y casi demoníaco, sin la piel pálida y los tonos púrpuras del original.

Esta paleta tiene colores neutros (gris) y ricos (violeta) bien equilibrados que recuerdan el diseño del personaje original. Las rayas brillantes en la piel del mutante y su rostro pálido son similares a las versiones anteriores y al mismo tiempo evocan asociaciones con depredadores peligrosos realmente existentes como, por ejemplo, los tigres. Usaré esta solución como base para el diseño final.

diseño final

En la versión final del personaje, el original se adivina y las nuevas soluciones conceptuales son obvias. La piel pálida y la paleta violeta recuerdan a un príncipe alienígena, al igual que el pelaje a rayas, la cola y los cuernos que ahora forman parte de la anatomía.

mutante y enfatizar su naturaleza animal. Por el cuerpo tenso del mutante, su postura depredadora y su lengua protuberante, se puede comprender de inmediato que estamos ante un animal peligroso que salió a cazar. También agregué algunos aspectos destacados al diseño final para mostrar mejor

la textura de la piel del personaje y enfatizar su poderoso físico de mono. Me las arreglé para preservar el espíritu del personaje original sin mucha dificultad, porque trabajé cuidadosamente a través de todas las decisiones visuales tomadas en las diferentes etapas del trabajo en él.

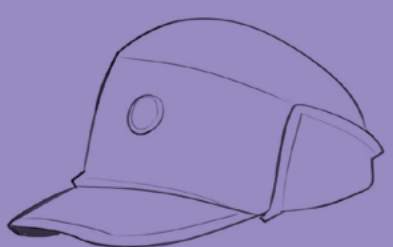
Ilustración final © Max Grack

opción 3

villano terrícola

ideas e investigación

Creo que será interesante pensar en cómo convertir a mi extraterrestre en humano. Empiezo a imaginar la situación al revés: ¿cómo se vería un personaje humano, sobre la base de lo cual podría pensar en un extraterrestre? Aunque la estructura del personaje original no es muy diferente a la humana, en la nueva versión será difícil repetir la misma silueta. Me lo hice más difícil y decidí que quería crear un hombre moderno sin armadura roskii y motivos fantásticos o fabulosos. Estoy explorando posibles opciones de ropa y accesorios, con la ayuda de las cuales es posible expresar el carácter del personaje y repetir las características de la forma del extraterrestre en el contexto de la estructura humana.



Estoy buscando diferentes opciones de sombrerería de la gorra habitual. con una gorra militar, el personaje se verá tan formal como el príncipe alienígena. incluso si termino sin usar este elemento, es posible darle un estilo militar al diseño de la chaqueta.

Con la ayuda del sombrero, puedes mostrar la disposición arrogante del personaje y recordarle al espectador los cuernos y la armadura que cubre la cabeza del diseño original.

un exquisito uniforme real sin duda enfatizará el estatus y la importancia del héroe. Es probable que la versión final del atuendo parezca más moderna que este boceto, pero es interesante intentar combinarlo con uno más moderno.

Las botas estrictas harán que el personaje se vea elegante, pero no deberían ser demasiado grandes para que el personaje se vea incómodo. sus narices puntiagudas apoyarán el lenguaje de formas angulosas y villanas del nuevo diseño.

Como corresponde a un villano rico, mi personaje usará ropa cara, así que elijo los pantalones adecuados para él.

Como el personaje no tiene ningún accesorio especial para la cabeza, alternativamente puedo ponerle una capucha. por lo que el héroe se parecerá aún más a una persona no moderna, y la forma misma de la capucha servirá como referencia al traje espacial y la armadura protectora del extraterrestre.

cambios

Quiero hacer que un personaje humano se vea como un extraterrestre en carcter y motivos de comportamiento, pero no lo coloque en planeta conocido, y a la Tierra. En este caso, tendré que cambiar muchos de los elementos futuristas y alienígenas del original.

diseño original, por lo que buscaré formas más claras de mostrar su carácter y transmitir una apariencia demoníaca.

Quiero usar el lenguaje de las formas y las expresiones faciales del original para mostrar que este personaje humano tiene la misma personalidad y planes malvados que el extraterrestre.

Intentaré salvar Enhebre tantas formas (espinas y curvas) como sea posible de la di- zain, así como el color original paleta (violeta, rosa y neutro colores).

A pesar de que la historia de este personaje no tiene nada que ver con el mundo de mi extraterrestre, debo usar elementos similares para mostrar que estamos frente al mismo héroe en diferentes encarnaciones. Una forma de hacerlo es modificando el disfraz.

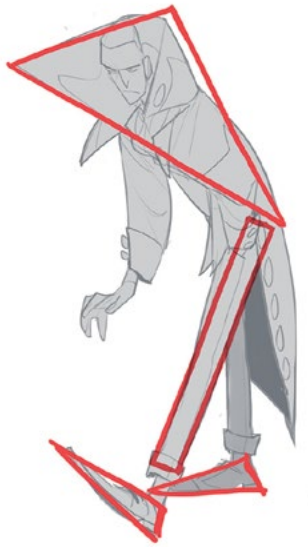
Tendré que cambiar significativamente las proporciones del personaje para que parezca un humano, por lo que no puedo exagerar las partes de su cuerpo tanto como lo hice en el diseño del extraterrestre.

Primeros bocetos

En la etapa de bocetos iniciales, experimento con diferentes imágenes para entender: ¿será la imagen de mi personaje aristocrática y oficial o rebelde y cotidiana? Intento dibujar diferentes formas para el cuello de la chaqueta y la capucha, comenzando por la forma básica de diamante del original. Con la ayuda de formas angulares y afiladas, quiero mostrar que el personaje es peligroso y poco confiable, por lo que los diamantes y triángulos se repetirán en el diseño.

formas basicas

Este personaje no se distingue por un poder monstruoso o una armadura fantástica pesada, como en versiones anteriores. En cambio, su naturaleza villana se adivina por las numerosas formas triangulares que forman su figura. Por su carácter físico no se parecerá al representante de la raza de guerreros alienígenas, se asemejará a monos o animales depredadores. Este villano preferiría confiar en su inteligencia y astucia que en su fuerza física. Triángulos afilados y estrechos en su figura le dan un siniestro y una mirada fría, y debido a las piernas largas y delgadas, el personaje parece alto, pero al mismo tiempo no da la impresión de ser físicamente masivo. Los dedos largos de las botas se refieren a la forma de cuernos, espinas y otros crecimientos en el cuerpo del extraterrestre.



Elegí el boceto, donde el personaje se muestra un poco encorvado y críptico, porque el cuello alto de su chaqueta se asemeja a la armadura en forma de caparazón de un extraterrestre. La pronunciada forma triangular del cuerpo con brazos y piernas exageradamente delgados también se refiere a la figura de un extraterrestre con un pecho poderoso y extremidades delgadas.

El enorme collar sirve como un gran reemplazo para la armadura que cubría el rostro del alienígena. El corte de pelo de erizo recuerda a la capucha ajustada de un traje espacial del diseño original. Sus zapatos se ven caros y espeluznantes, y la forma de su nariz hace eco de las esquinas afiladas del cuello.

La silueta del personaje muestra claramente el equilibrio entre formas, ángulos y curvas grandes y estrechas. El abrigo de gran tamaño oculta casi por completo la delgadez del personaje y hace que su apariencia sea aún más siniestra. Sus muchas formas afiladas y dentadas expresan su naturaleza malvada e insidiosa.

detalles

Durante la fase de detalles, me concentro en los elementos que unirán al personaje humano y alienígena, y también diseño ropa que debe superponerse con las formas de la armadura del original.

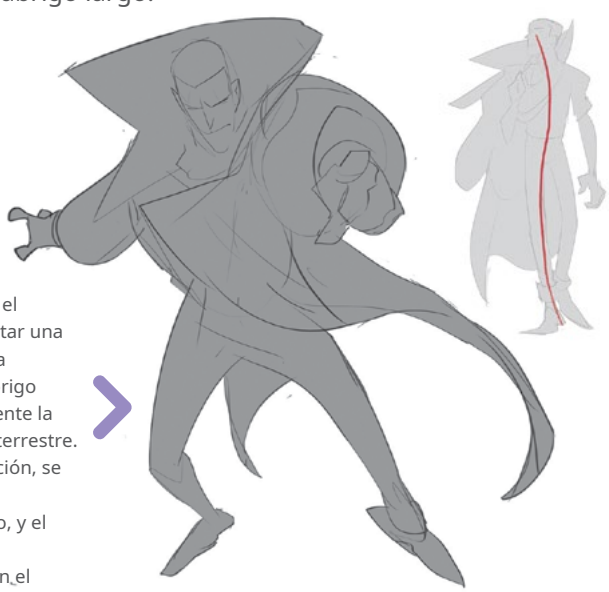
En el boceto inicial, el personaje no es muy claro, por lo que dibujo una vista frontal para mostrar todo su atuendo y ropa debajo del abrigo. Las texturas y patrones de la ropa harán que las dos versiones del diseño se parezcan.

Aquí puedes ver mejor el físico.
carácter y vestimenta. La bufanda rayada atada sin apretar tiene la forma de la armadura alrededor del cuello del alienígena. El intrincado patrón en su camisa también se hace eco de las rayas brillantes del diseño original y habla del exquisito gusto y riqueza del héroe.

Pose

Vuelvo a los bocetos de las poses que hice mientras diseñaba el príncipe alienígena y estoy tratando de averiguar cómo transferir algunas de ellas al personaje humano. Las poses individuales se pueden repetir en la versión humana incluso sin cambios. En el diseño original, la cola del alienígena creaba una sensación de movimiento que puedo replicar con la forma de un abrigo largo.

Aquí repetí una de las poses que no usé para el extraterrestre. El personaje se ve majestuoso y arrogante, y un ángulo simple te permite ver todos los detalles del diseño. En la versión final, usaré esta pose.



Esta pose ágil sugiere que el personaje puede representar una amenaza física. Debido a la posición del cuerpo y al abrigo largo, repite casi exactamente la forma y la figura del extraterrestre. Sin embargo, en esta posición, se ocultarán algunos detalles importantes de su atuendo, y el diseño perderá elementos significativos que muestren el parecido con el original.

tono y color

La paleta reflejará perfectamente las similitudes entre las dos versiones del diseño si la ropa exterior del personaje es oscura y yo uso púrpura y rosa debajo. Experimentando con los colores, me apego a esta idea y creo varias combinaciones basadas en ella, usando accesorios y patrones en la ropa como acentos brillantes, como en el diseño original.

Para los pantalones y el abrigo del personaje, utilizo tonos oscuros para el traje espacial y la armadura alienígena, y los equilibro con tonos claros de camisa y piel pálida.

Esta paleta se ve más fría con un abrigo azul que recuerda a un diseño alienígena y una bufanda brillante que se destaca claramente contra la piel pálida del personaje.

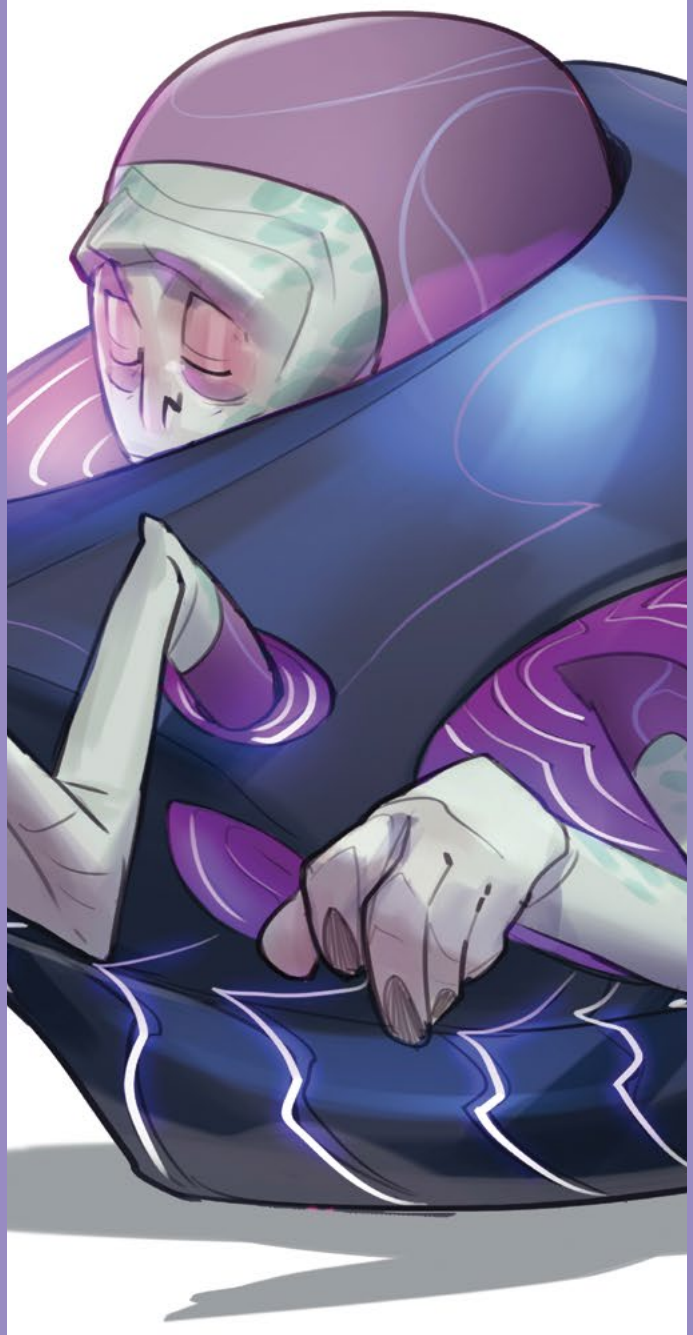
Esta versión utiliza tonos vibrantes de violeta y rosa, pero los colores tierra del abrigo y los accesorios no están a tono con la paleta original.

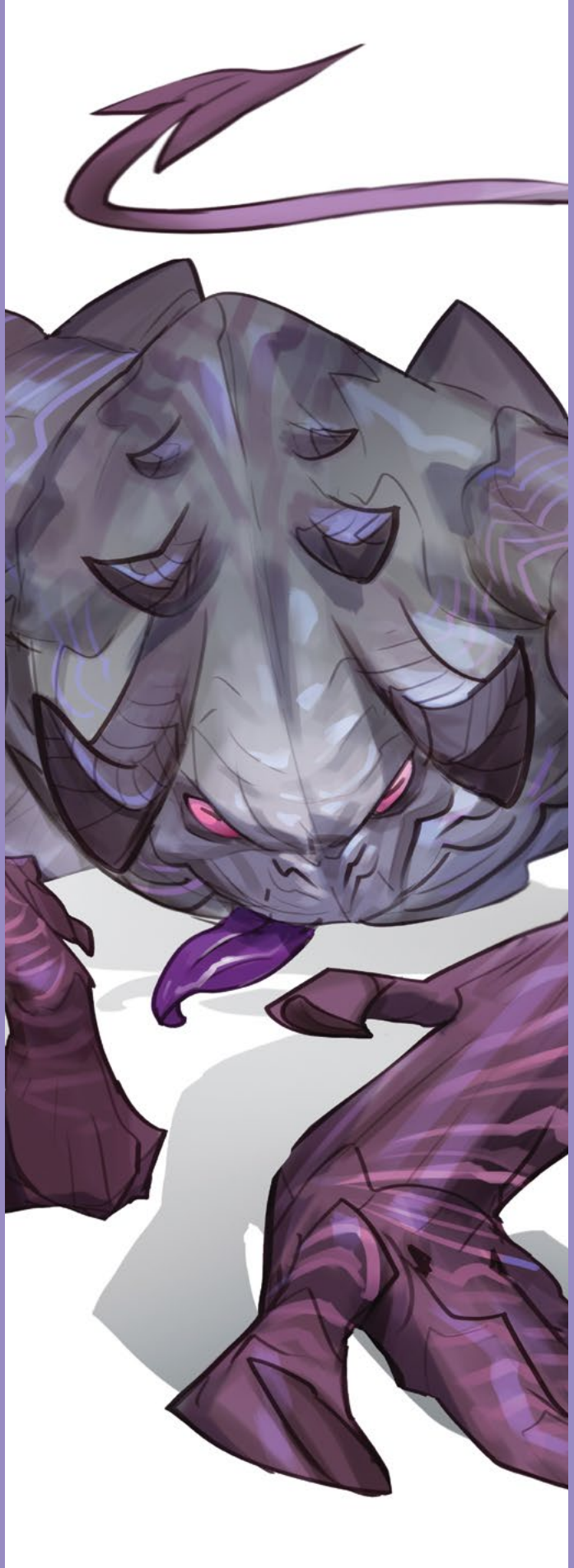
Los colores cálidos y oscuros de la camisa y los pantalones y el tinte azul frío del abrigo están bien equilibrados aquí. La bufanda clara se destaca bien contra la camisa, pero esta combinación de colores claramente carece de púrpura. Usaré esta paleta como base para mi diseño final, pero tomaré el color de la bufanda de otra paleta.

diseño final

En la versión final del personaje, logré transformar a un extraterrestre alto e imponente en un villano-humano delgado. Los colores, patrones y lenguaje de formas cercano al original me permitieron en esta versión mostrar el mismo carácter insidioso, riqueza y alto estatus del personaje, a pesar de que ahora es representante de una especie completamente diferente y vive en diferentes condiciones. ... El abrigo azul marino, la bufanda violeta brillante y la camisa estampada son referencias directas a la armadura luminosa. El rostro construido y anguloso de una persona expresa su carácter duro y arrogante, que también se enfatiza por las formas afiladas y ásperas de su silueta.

Ilustración final © Max Grack





ACCASIO CÓSMICO

ARTISTA AleXandra Frantseva

Siempre me ha interesado el diseño de personajes y vestuario, así que empiezo a trabajar en el asesino espacial pensando en cómo puedo contar su historia a través de la ropa y los accesorios. A través de mi experiencia en la industria del juego, he aprendido a tener en cuenta el tamaño del personaje en la pantalla y por tanto no sobrecargar el diseño con detalles, manteniendo así la claridad de la figura.

Este personaje nació y se crió en una gran cibermetrópolis. Lo más probable es que sea un mestizo, y un disfraz futurista le permitirá disfrazarse en el entorno urbano. Es bastante joven y tiene un físico caliente y ágil, pero su formidable brazo mecánico indica que ya ha visto mucho, haciendo trabajos peligrosos. Para enfatizar la artificialidad de su mano, dejaré abiertos los fragmentos de los huesos. Quizás su finitud sea un proyecto de alta tecnología inacabado diseñado para ayudarlo en su trabajo.

Es muy importante lograr un equilibrio entre las partes visualmente ricas del diseño y las áreas simples donde el ojo del espectador puede descansar. Por tanto, no trabajo los detalles de la parte inferior de la figura del personaje con la misma precisión que su rostro y la parte superior del cuerpo, que sirven como centros compositivos en este diseño.

Intento diferentes poses y expresiones faciales. Para mí, las caras siempre han jugado un papel particularmente importante en el diseño de personajes, por lo que trabajo con especial claridad en los detalles de la parte superior del cuerpo del asesino para llamar la atención del espectador hacia su cabeza. También experimento con patrones triangulares que pueden complementar el diseño de su traje.

Las formas puntiagudas, la estructura del tono oscuro y la apariencia relativamente imperceptible del personaje indican que estamos ante una persona peligrosa que sabe disolverse entre la multitud. La ropa cómoda no está sobrecargada de elementos decorativos, por lo que nada le impedirá moverse con rapidez.

Experimento con diseños de tono, color y contraste. Los personajes de ciencia ficción tienden a usar colores fríos, así que pruebo los personajes tanto para la paleta azul típica como para las extravagantes combinaciones terrosas. Mi opción favorita es el color marcadamente contrastante, donde el abrigo casi negro se combina con acentos azules y rojos y la piel más cálida del personaje. Esta es una paleta muy vibrante que ofrece un entorno futurista más rico que otras opciones.

En el diseño final
mi
idea inicial y
Se encontró un equilibrio entre los elementos oscuros y afilados del traje y los tonos cálidos claros de la cara y la mano. En la pose del personaje, su personaje es muy leído, por eso vemos que nos encontramos ante un orgulloso, confiado
en sí mismo y en sus habilidades una persona preparada
actuar.

Ilustración final © Alexandra Frantseva

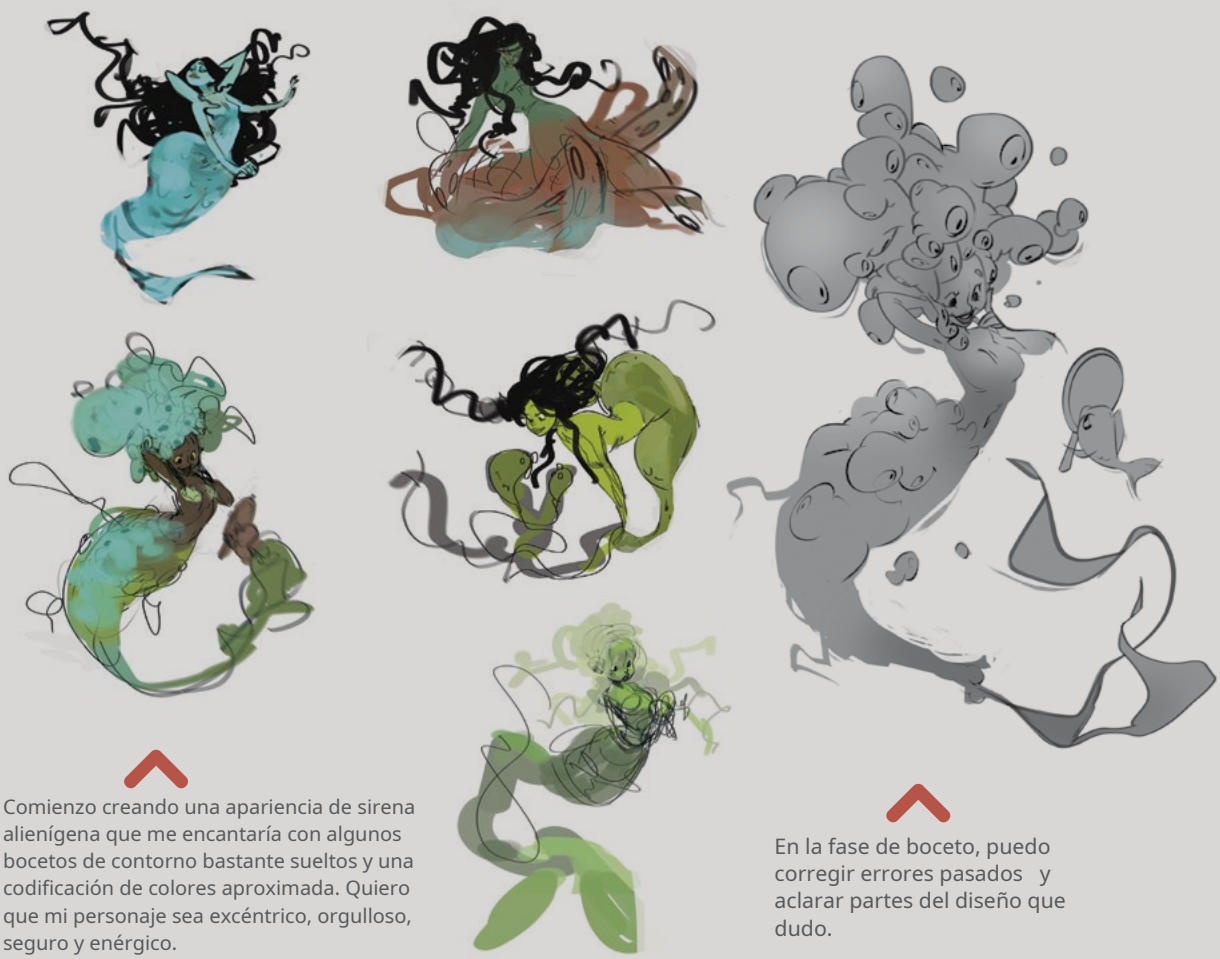
Alien rusal

ARTISTA LAURA "LaumII" Müller

Cuando empiezo a crear un personaje, pienso en la historia que ilustraré. Quiero dibujar una sirena que vive en otro planeta en un típico mundo ruk. En los primeros bocetos, pruebo diferentes formas, colores, gestos y emociones. En esta etapa, todavía no me importa la anatomía y la perspectiva, solo sigo mi mano, haciendo lo que llamo "bocetos de espagueti". Este diseño preliminar es muy fácil de editar. Habiendo elegido la opción que me gusta, creo un lineart más limpio basado en ella.

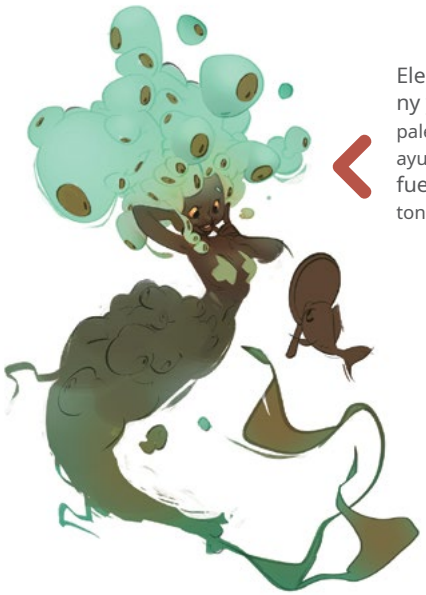
En este caso, me decidí por un diseño con una gran cantidad de burbujas de ojos grandes, con la ayuda de la cual la sirena monitorea lo que sucede a su alrededor. Imagino que las burbujas vibran mientras la sirena se mueve. Le dan un aspecto alienígena, porque no se parecen en nada al cabello ordinario. En esta etapa, también corrijo la anatomía del personaje y exagero los elementos individuales para desarrollar mi idea original. Al usar líneas suaves, creo una sensación de fluidez y movilidad, tratando de crear imprimir características de sirena. Cambio elementos individuales a medida que desarrollo el diseño. Por ejemplo, hice su cola de caballo más plana y delgada para equilibrar la cabeza redonda del cabello.

Al elegir los colores, me quedo con el tema del agua y utilizo verdes y azules junto con tonos terrosos y naranjas complementarios. Hago que la compañera de la sirenita, el pez, sea de color naranja para agregar contraste al diseño y hacer que el personaje principal se destaque.

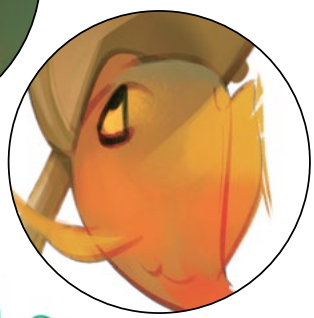


Comienzo creando una apariencia de sirena alienígena que me encantaría con algunos bocetos de contorno bastante sueltos y una codificación de colores aproximada. Quiero que mi personaje sea excéntrico, orgulloso, seguro y enérgico.

En la fase de boceto, puedo corregir errores pasados y aclarar partes del diseño que dudo.



Elegí verde claro
ny y marrón oscuro
paleta de colores con la
ayuda de la cual crearemos
fuerte contraste entre
tonos de piel y cabello.



Este es el diseño final de la sirena alienígena. Terminar un diseño es una experiencia larga pero divertida.

Ilustración final
© Laura "Laumii" Müller

Recuerda HaraKter

Tenga cuidado de no dejarse llevar por la tentación de crear un personaje atractivo. Piense en su mundo interior; inventar una razón de su existencia y dotarla de sentimientos y emociones. si te resulta difícil idear o transmitir el carácter del personaje, intenta crear para él un pequeño compañero, fiel compañero o algún elemento del entorno que determinará el comportamiento del personaje.

Pes Sheriff

ARTISTA tata che

Para este proyecto, elegí el diseño del perro del sheriff. Ha estado luchando por sobrevivir en el Salvaje Oeste durante muchos años y, a pesar de su avanzada edad, representa un peligro para los malos. No puedes llamarlo héroe, pero es un personaje bueno y confiable con el que no se pueden hacer bromas. Estudio imágenes de personajes históricos similares, incluidos vaqueros, exploradores y William "Buffalo Bill" Cody. También me refiero a imágenes de las películas, por ejemplo, el personaje de Jeff Bridges de la película “Iron Grip”. Investigar análogos me ayudará a transmitir mejor el carácter del sheriff y a encontrar un traje apropiado.

Elijo una raza de tamaño mediano. ¡Los matones no lo tomarán en serio hasta que el sheriff les dé una buena paliza! Un sombrero alto le da un aspecto importante y autoritario, mientras que un abrigo largo negro le da una silueta nítida. La brillante estrella del sheriff y las espuelas se destacan sobre el fondo general e inmediatamente comunican lo que está haciendo el personaje y en qué condiciones vive. Las formas triangulares y las líneas paralelas en el diseño y la postura dan la impresión de que el personaje es inflexible y severo.

Empiezo dibujando diferentes razas de perros para estudiar sus personalidades y rasgos naturales. Un perro con bigote y barba encajará perfectamente en la atmósfera del Salvaje Oeste.

Me decidí por la raza y ahora estoy dibujando un perro con una apariencia más humana. en ropa y con una pistola en la mano. Esbozo aproximadamente su pose y hago un diseño tono sobre tono para ver la forma del personaje con más claridad.

Debido a neutral personaje de paleta no parece un héroe ni un villano, sino más bien un imparcial cara oscura.

El diseño está hecho en un estilo gráfico, por lo que las sombras que agrego al dibujo se ven decorativas y estilizadas. También agrego detalles a su disfraz en base a las referencias que encontré anteriormente.

Ilustración final © Tata Che